

XanthiN

# pro gamer

CD'DE

Counter-Strike 1.6 + STEAM

ve dahası...

SABAH

ISSN 1304 - 3811  
1.500.000 TL.

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

SAYI-8

## TAM ÇÖZÜM

### Tomb Raider: Angel of Darkness

Lara'yla başetmek zor ama  
biz bir yolunu bulduk...

## ÖN İNCELEME

### Beyond Good & Evil

İyilik, başka dünyalardaki  
kapıları da açabilecek mi?

### S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost

FPS türü yeni bir klasığı  
karşılama hazırlanıyor

## İNCELEME

Pro Beach Soccer

Wildlife Park

London Racer:  
World Challenge

Pesine Steam'i de takip geldi  
CS 1.6'yla ilgili ne var ne yoksa ProGamer'da...

# COUNTER-STRIKE

## v.1.6



# FHM

Okurunu "adam" yerine koyan dergi...

# FH

FOR HIM MAGAZINE TÜRKİYE  
EYLÜL 2003 4.000.000 TL.  
KOBİSARA HARS

**DOSYA!**

## DÜNYA SEKS ARAŞTIRMASI

Seks üzerine yapılan  
en geniş kapsamlı  
dosya FHM farkıyla!



Plajların  
Yeni İlahi  
**TANYA  
ILIEVA**

## JORDAN

İngilizlerin  
seksi  
fotomodeli  
yeni  
fotoğraflarıyla

## YURTDIŞINDA ÜNİVERSİTE

Üniversite için  
yurtdışına  
çıkmadan  
önce...

**AYRICA**

Arnold  
Schwarzenegger,  
Kutluğ Ataman,  
Otomobil,  
Hastane,  
Gezi

# KAÇAMAK!

Aysu Baçeoğlu ile kaçamak bir haftasonu macerası!



Eylül sayısı bayilerde



## İNCELEMELER

- 12 Counter-Strike 1.6**  
Bakalım Steam bu delikanlıyı bozacak mı?
- 16 Pro Beach Soccer**  
Futbolun ter türüne evet diyenler için
- 18 Wildlife Park**  
Aynı anda hem hayvanlarla hem insanlarla uğraşmak zor zanaat
- 19 London Racer: World Challenge**  
Gidin evinizin önünde yarışın kardeşim!



## ÖN İNCELEME

- 6 Beyond Good & Evil**  
Prince of Persia'ya benzemesi tesadüf değil.
- 8 S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**  
Nükleer santralden daha tehlikeli olan şey: Ağgözlülük

## HABERLER

- 4 PSP**  
Tajınabilir ilk PlayStation modeli. Bakalım daha neler göreceğiz...
- 5 Rainbow Six 3: Athena Sword**  
Rainbow Six oyuncusu arkadan vurmaz hile yapmaz... Çünkü Punkbuster yakalar!



## ONLINE

- 24 Terminator 3: War of Machines**  
SkyNet ve TechCom 32 tane oyunu eşliğinde birbirine düşecek
- 26 Tomb Raider: Angel of Darkness**  
Tek başınıza uğraşarak sınırlarınızı yeterince ypratınız. Halbuki ne gerek var...

## STRATEJİ REHBERİ



## AYRICA...

- 8 CD**  
CS 1.6 diyoruz başka da bir şey demiyoruz.
- 20 Donanım**  
Profesyonel oyuncuların vazgeçilmez donanımı.
- 22 Ev Elektronik**  
Nokia 3100, N-Gage öncesi son durağımız.
- 29 Hile Kodları**  
Oyunlar eğlenmek içindir, kasmak için değil
- 30 Mektup**  
Bu haftanın spesiyali el yazısı mektuplar.



# İçindekiler

## Haftaların Köpüğü

Bu hafta dergide inceleyeceğimiz oyunları karar-  
laştırmak aklıma bir Boris Vian kitabı takıldı: Günlerin  
Köpüğü. Bu dünyanın içine sığmayan ama her nasılsa  
bu dünyada geçen, bütünüyle kendine has bir kitaptır  
bu. Gerçek dediğimiz şeylere dokunan ama bir taraftan  
da gerçeğin yakınından bile geçmeyecek ayrıntılarla  
dolu bir düş dünyasında olup biter her şey. Öykünün  
kendisi aklınızdan silinse de, arkasında kolay kolay  
unutulmayacak bir tortu (köpük mü yoksa?) bırakır.  
Günlerin Köpüğü'nü hatırladım çünkü haftalar önce  
başlayan ProGamer serüveninden de bu kitabın bırak-  
tıklarına benzer bir tat alıyorum.

Derginin piyasaya çıktığı her Perşembe günü aslında bir  
önceki sayının son günü. Her Perşembe günü bir sayımız  
daha arşiv nesnesi oluyor. Döngü öylesine hızlı ki, dışar-  
dan bakıldığında muhtemelen bitirilen sayılardan  
geriye hiçbir şey kalmadığı sanılıyor. Doğru, daha bir  
dergiyi bitirmenin keyfini çıkarmadan bir sonraki için  
hazırlanmaya başlamak gerekiyor ama tıpkı kitaptaki  
gibi, burada da her sayının tortusu birikiyor.  
Oyun dergilerinin içeriğinin oyun yapımcılarının  
ellerinde olduğunu düşününce, ProGamer olarak azıcık  
hayıflanmıyor da değiliz. Önümüzdeki birkaç hafta  
içinde peş peşe dökülecek olan, hepsi birbirinden  
sağlam oyunlar çıkmak için gün sayarken, örneğin bu  
haftanın cılız kalması hoş değil. Öte taraftan, mesela  
Counter Strike 1.6 sürümünün tüm detaylarını ilk kez  
ProGamer'dan okuyacak olmanız, hatta dumanı tüten  
bu yeni sürümü ProGamer CD'sinden edinecek olmanız  
ise işin hoş tarafı.

Sonuçta her hafta, bir kısmı size yansıyan bir kısmı  
bizde kalacak olan birbirinden tuhaf öykülerle geçmeye,  
köpükleri de zihnimizde birikmeye devam edecek...

Serpil Ulutürk



# Avuç içinde PlayStation

Mobil kullanıcılara alternatif "walkman" yorumu

**R**esmi adı PlayStation Portable, kısaca PSP. SCEI'nin (Sony Computer Entertainment Inc.) çıkardığı yeni avuçiçi oyun cihazının adı bu. UMD (universal media disc) kullanılacak olması ve teknik detayları belli, ama nasıl görüneceği henüz belli değil. Sonuçta pek yakında mobil oyun piyasasına yeni bir konsol daha katılacak, orası kesin.

Bilinen teknik detaylardan PSP'yi anlatmaya başlayalım. 480 x 272

piksel (16:9) geniş ve arka ışıklı TFT LCD ekran, MPEG4 desteği, AVC çözücü, 3D poligon/NURBS grafikler, dahili stereo hoparlör ve stereo kulaklık çıkışı içeren PCM ses sistemi, USB 2.0, Memory Stick girişi, şarj edilebilir li-ion pil ile PSP'nin diğer konsollarla iletişime geçmesini

sağlayacak 802.11 kablosuz LAN desteği.

PSP'nin ilk etapta öne çıkan özelliği UMD kullanılacak olması. Sadece 60 mm çapında olan bu disklerin 1.8 GB veri kapasitesi var. SCEI tarafından belirtildiğine göre, kopyalanmaya karşı özel bir kodlamayla korunacaklar. PSP'nin 125 - 200 dolardan, PSP oyunlarının ise 15-25 dolardan satışa sunulması bekleniyor.



SCEI Başkanı Ken Kutaragi, PlayStation ve PlayStation 2'de ev kullanıcılarına sundukları yenilikleri, PSP ile mobil oyun platformuna taşıyacaklarını söylüyor. Dünya çapında milyonlarca PlayStation kullanıcısı olduğunu belirten Kutaragi, PSP ile oyun dışındaki diğer mobil eğlence uygulamalarını da sunacaklarını söylüyor ve "PSP, 21'inci yüzyılın walkman'i olacak" diye iddialı konuşuyor.

## Bekliyoruz...

Ekim sonuna kadar beklediğimiz oyunlarla yine karşınızdayız. Seçin beğenin alın, ama zamanı geldiğinde. Cep telefonunuza alarm koyun, ajandanıza not edin, aklınızda bulundurun, olmadı annenize söyleyin ki o gün geldiğinde size haber versin.

<b>Spells of Gold</b>	
RPG	10 Ekim
<b>Greyhawk:</b>	
<b>The Temple of Elemental Evil</b>	
RPG	10 Ekim
<b>NBA Live 2004</b>	
Spor	10 Ekim
<b>Turak Evolution</b>	
FPS	10 Ekim
<b>Judge Dredd vs Judge Death</b>	
FPS	17 Ekim
<b>Massive Assault</b>	
Aksiyon	17 Ekim
<b>Rainbow Six 3: Athena Sward</b>	
Taktik	17 Ekim
<b>Hidden &amp; Dangerous 2</b>	
Taktik	24 Ekim
<b>Broken Sword: The Sleeping Dragon</b>	
Adventure	24 Ekim
<b>Worms 3D</b>	
Strateji	31 Ekim
<b>XIII</b>	
FPS	31 Ekim
<b>Max Payne 2: The Fall of Max Payne</b>	
Aksiyon	31 Ekim
<b>Ford Racing Evolution</b>	
Yarış	31 Ekim

## Dikkat ediyoruz

Bu kâşede verdiğimiz ulvi hizmete bir yenisini daha ekledik. Bundan böyle kötü sürprizlerle karşılaşmanız için kulağınıza küpe olacak notlar düşeceğiz. İşte almadan önce dikkat etmeniz gereken oyunlar.

### Savage

Sadece online versiyonu var, onu oynamak isterseniz karışmayız ama istemeyecek olanları uyaralım dedik.

### The Faith

CD'yi alıp, hevesle eve gelip, PC'yi açıp, CD'yi CD-ROM'a yerleştirip çalıştırdığınızda Korece olduğunu öğrenmenize ve kızgınlıkla hayal kırıklığı arasındaki o pis duyguyu yaşamınıza gönlümüz elvermedi.

### Halo

Piyasada beta sürümü dolaşıyor. Biraz daha bekleyin, biraz daha.

# Nascar Thunder dört platformda

Satış fiyatı da belli oldu

**N**ASCAR Thunder 2004'ün PC, PlayStation 2, PS ve Xbox platformları için piyasaya sürüleceği duyuruldu. EA'nın

Tiburon stüdyosu tarafından geliştirilen yarış oyunuyla ilgili en büyük yenilik, PS2 kullanıcılarının online ortamda birbirleriyle yarışabilecek olması. NASCAR Thunder 2004, "E" (yani "everyone", yani herkese göre) statüsünde. Oyuncunun sürüş stiline duyarlı olan yapay zeka sayesinde NASCAR Thunder 2004, gerçek NASCAR'daki tüm dostluk-düşmanlık, rekabet ve ayak oyunlarını da bir

miktar barındırıyor. Oyunun fiyatı PC için 40 dolar, PS için 30 dolar, PS2 ve Xbox için ise 50 dolar.





# Athena Sword'da hile yok

Oyun, multiplayer'da Punkbuster desteğiyle piyasaya çıkacak

**U**biSoft'un yakında piyasaya çıkacak olan Tom Clancy tarzı aksiyon oyunu Rainbow Six 3: Athena Sword'la ilgili ayrıntılara bir yenisi eklendi: Multiplayer versiyonunda Punkbuster kullanılacak.

Multiplayer oyunlarda hile yapmayı önlemek üzere tasarlanmış bir sistem olan Punkbuster, hali hazırda Quake 3 Arena, Return to Castle Wolfenstein, America's Army gibi oyunlarda kullanılıyor.

Punkbuster, son kullanıcı sistemlerinde hile yapılmasını ve hack'lemeyi önleyen bir istemci-sunucu ürünü. Hile kullanımını ve hack'lemeyi sunucu admin'lerine bildirerek daha ileri ihlallerin de önlenmesini sağlıyor. Güvenlik

nedeniyle Punkbuster'ın izlemeye alacağı hileler açıklanmıyor. Ancak şurası kesin ki, Athena Sword için yeni hileler çıktıkça Punkbuster sistemi de güncellenecek. Raven Shield'in bir genişleme paketi olan ve UbiSoft Milan tarafından geliştirilen Athena Sword, önümüzdeki hafta piyasada olacak.



# Sakinleştirici oyun

İnsana iyi gelecek bir interaktif oyun deneyimi

**K**endini oyun, müzik ve teknoloji geliştirici diye tanımlayan Colorado merkezli Wild Divine Project, PC ve Mac için The Journey to Wild Divine'ı 1 Kasım'da çıkaracağını duyurdu. Ancak bu sıradan bir oyun duyurusu değil, çünkü Wild Divine, biyolojiyi de içeren bir interaktif oyun deneyimi. Bu deneyimde, yazılımdaki biyo-geribildirim modülleri sayesinde oyuncunun kalp atışı ve diğer biyolojik tepkileri, özel bir insan-bilgisayar arayüzüyle

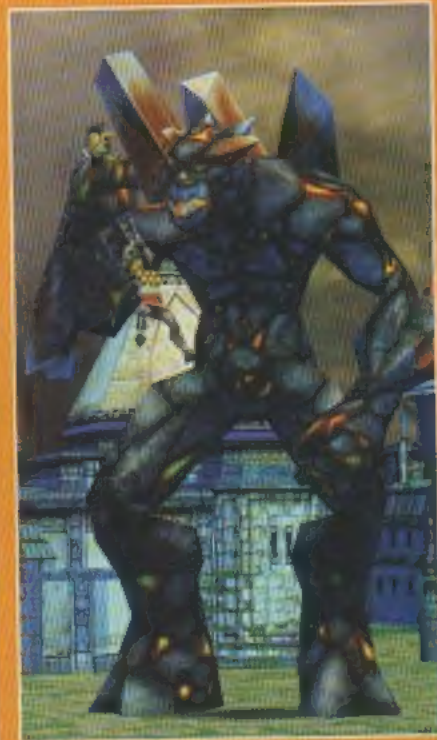
oyuna dahil olacak. Çeşitli zihin ve beden egzersizleriyle birlikte oyuncu, stresi azaltmak, zihni boşaltmak ve bedensel rahatlatma sağlamak için maceralarla dolu bir fantezi dünyasında yolculuğa çıkıyor.

Oyunu geliştirenler arasında çeşitli altyapılardan uzmanlar var: Biyomedikal mühendisi, oyun geliştirici, psikolog, Budist rahibi, müzisyen, yazar ve biyo-geribildirim uzmanı. Biyo-geribildirim donanımıyla birlikte oyun 130 dolara satılacak.



## Titanlar altın oldu!

Ensemble Studios, Age of Mythology'nin genişleme paketi The Titans'ın geliştirilmesinin tamamlandığını duyurdu. 30 Eylül'de piyasaya çıkacak olan oyunda 12 yeni tanrı gücü, 18 yeni insan birimi ve 10 mitolojik birim olacak.





# Beyond Good & Evil

Ubisoft oyun piyasasına gittikçe daha fazla kök salmak niyetinde. Şimdi de yeni aksiyon-adventure oyunu Beyond Good & Evil ile piyasayı sarsacağa benziyor

Çıkış Tarihi: Kasım 2003

Tür: Aksiyon/Adventure

Yapımcı: Ubisoft

Dağıtım: Ubisoft

www.beyondgoodandevil.com

**B**eyond Good & Evil'in oldukça basit ve standart bir hikayesi var. Hyllis gezegeni, uzaylılar tarafından ele geçirilmiştir. Alpha Section koruma birliğinin rahatını bozmakta, gezegen halkına karşı terörist eylemlerde bulunmakta ve halkın huzurunu kaçırmaktadırlar. Hyllis'te küçük bir adada yaşayan Jade, bu uzaylılara karşı savaş başlatır ve bir süre sonra halk tarafından kahraman ilan edilir. Bir süre sonra kahramanımız Jade, özgürlükçü bir örgüt olan IRIS tarafından bir görüşme için çağrılır. Bu görüşmede Alpha Section'ın da işin içinde olduğunu öğrenir ve yanına, yarı domuz yarı insan olan amcası Peyj'i de alarak bu saldırıların arkasında yatan gerçekleri araştırmak için çalışmaya başlar. Aslında



Bu görüntü size de Sands of Time'i anımsatmıyor mu? Bildiniz. Beyond Good & Evil'in grafik motoru Prince of Persia'ya aynı.

böylesine bir hikayeye sahip olsa da, yapımcılar senaryo gidişatının daha komplike olacağını ve oyunun oldukça uzun süreceğini belirtiyor.

Projeyi eskilerden, Rayman serisi sayesinde ünlü olan Michel Ancel yürütüyor.

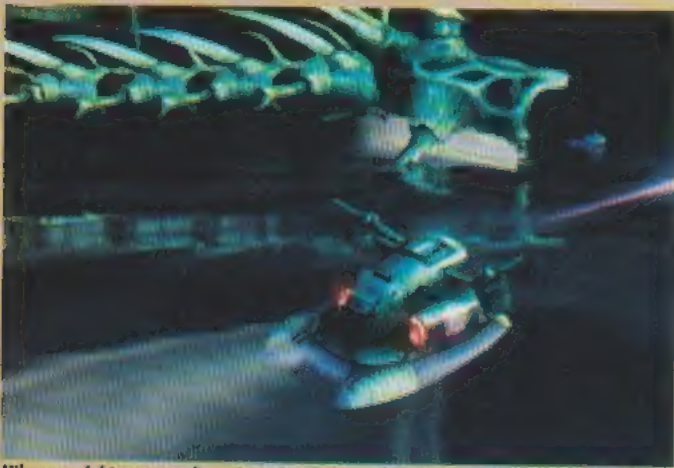
Beyond Good & Evil'a tam olarak adventure olarak yapılıyor dememiz pek doğru olmaz. Çünkü, hikayenin yanında oyunculara özgürce oynama şansı verilmiş. Ayrıca yapımcılar oyuna aksiyon unsurları da eklemiş. Hyllis gezegeni tamamen gezilebilir bir şekilde tasarlanmış. Fakat çok büyük bir dünya beklemeyin, çünkü Hyllis gezegeni sularla çevrili ve adalardan oluşmakta.

## Jade grafik motoru kullanılıyor

Ana hikayenin dışında yapabildiğimiz bazı görevler de var. Jade, Hyllis Müzesi için gezegen üzerinde bulunan değişik canlı türlerinin fotoğraflarını çekerek para kazanabiliyor.

Çekilen resimler direkt müzeye transfer ediliyor. Ayrıca Jade'in kamerasına eklentiler yapılabiliyor. Ulaşamadığımız kolları, düğmeleri değiştirmek ya da düşmanların dikkatini dağıtmak için kullandığımız disk eklentisi bunlardan sadece biri.

Düşmanlarımızı yenebilmek için yakın dövüş tekniklerini kullanacağız. Ayrıca Jade büyü de yapabilecek. Dövüş sistemi ve kontroller oldukça basit bir şekilde tasarlanmış. Gereken yerlerde Peyj'in gücünden yararlanılabilecek ve kendisi kontrol edilebilecek. Ayrıca çok sayıda düşmanla bile oldukça kolay bir şekilde dövüş yapılabilecek. Tabii kontrollerin kolay olması dövüşlerin çabuk biteceği anlamına gelmiyor. Çünkü uzay-



Hikaye uzak bir gezegende geçiyor olsa da bu grafikler insanı evinde hissettiren türden.





lılardan tutun da Hyllis'te dolaşırken önümüze çıkacak olan yaratıklara kadar türlü türlü düşman ile karşılaşabileceğiz.

Grafikler oldukça temiz ve yumuşak olacak. UbiSoft, Beyond Good & Evil'da yeni grafik motorları olan Jade grafik motorunu kullanıyor. Jade grafik motoru oldukça güçlü ve stabil bir yapıya sahip. Bu motor ayrıca Prince of Percia: Sands of Time'in yapımında da kullanılıyor. Grafik yapısı daha çok çizgi film tarzında tasarlanıyor ve ekran görüntülerinden anladığımız kadarıyla kaplamalar oldukça güzel. Işık efektleri, partiküller ve şehirler oldukça kaliteli ve detaylı bir şekilde tasarlanıyor. Yapımcılar ana karakterlerin modellemeleri kadar diğer karakterlerin modellemelerine ve kapla-



Oyunun eşya toplayıp bulmaca çözdüğümüz sıradan bir adventure olduğunu sananların fikrini değiştirecek görüntüler...

malara da önem verdiklerini, fakat yine de oyunun yüksek bir sistem istemeyeceğini belirtiyorlar.

## Gezegende günlük yaşam

Hyllis gezegeni tamamen interaktif olarak tasarlanıyor. Yerli halk ile iletişime girebileceğiz. İnsanları ya da yarı insan yarı hayvan halkı her gün kendi işlerine giderken, kendi işlerini yaparken görebileceğiz. Hyllis'te farklı hava koşulları, gece ve gündüz değişimi olacak ve oyun akışı bunlara göre değişebilecek. Örneğin, gece sokaklardaki insan sayısı azalacak, sabah

erken saatlerde herkes işe gitmek için yola koyulacak. Ayrıca kahramanımız Jade kahraman ilan edildiği için Hyllis halkı ona saygı duyuyor ve pek çok konuda ona yardımcı oluyor. Böylesine ufak ayrıntıları düşünmeleri çok hoş. Oyunculara daha gerçekçi bir oyun yapısı ve klasik adventure oyunlarında pek sık rastlamadığımız bir şekilde özgürlük verilmiş. Hyllis gezegeni sularla kaplı olduğu için ulaşım aracı olarak sadece karada ve suda gidebilen bir Hovercraft var. Hovercraft'a değişik silah eklentileri yapılabilecek. Ayrıca para kazanmak için

Hovercraft yarışlarına da katılabileceğiz.

UbiSoft hikaye dışında seslendirmelerine de oldukça önem veriyor. Jade ve Peyi'in seslendirmeleri özenle yapılmış. Ses efektleri henüz tamamlanmamış olsa da yapımcılar oldukça zengin olacağını söylüyor. Bunu özellikle Hyllis gezegeninin atmosferini daha iyi yansıtabilmek ve gezegenin canlılığını artırmak için istediklerini de belirtiyorlar. Halkın ayak seslerinden, gezegenin kendine has seslerine kadar her şey kaliteli ve en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş. Ayrıca gezegene uygun oyun müzikleri de unutulmamış. Bu müzikler de dinamik bir şekilde, yani aksiyon sahnelerinde farklı, normal durumda farklı yapıda çalınacak bir şekilde yapılmış.

UbiSoft son zamanlarda oldukça başarılı oyunlar çıkararak kendini kanıtladı. Şimdi tekrar yeni bir oyunla, uzun hikaye, kolay oynanabilirlik ve oldukça şık grafiklerle hazırlanmış Beyond Good & Evil ile piyasayı sarsmak için geliyor. Oyun kısmen hazırlanmış durumda ve birkaç ay içinde raflardaki yerini alacak.

M. Iberia Aydın





# S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Çernobil faciasının izleri her yerde...

.....  
Çıkış Tarihi: 2004, Bahar  
Tür: Survival FPS / RPG  
Yapımcı: GSC GameWorld  
Dağıtımca: THQ  
www.stalkergame.com  
.....

Önümüzdeki dört beş hafta, oyun dünyasının 2003 yılı içindeki tepe noktasını oluşturacak. Bu yüzden epey bir zamandır herkes gözlerini kısa süre sonra çıkacak Half-Life 2, Doom 3, Homeworld 2 gibi bomba oyunlara çevirmiş durumda ve gelecek yılın oyunları kendi haline terk edilmiş gibi görünüyor. Halbuki aralarında hiç de ihmale gelmeyecek sağlam oyunlar var. Bunlardan biri de S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost.

Rus bir oyun yapımcısı olan GSC GameWorld ekibi tarafından geliştirilmekte olan S.T. A.L.K.E.R. ne ilginçtir ki konusunu Çernobil'deki radyasyon felaketinden alıyor.

Zamanın çarklarını birazcık hızlandırıp 2012 yılına gidiyoruz. Hikayeye göre, 2006 yılında, nükleer santral reaktörünün izleri hâlâ sürmekteyken, reaktörden kaynaklanmayan başka etkiler ortaya çıkmaya başlar. Olayı araştırmak üzere oraya giden bilim adamları da telef olunca bölge abluka altına alınır. 2012 yılına gelindiğinde henüz bir sonuç elde edilebilmiş değildir ve tehlike bölgesi giderek büyümektedir.

Hayır, oyunda devlet için çalışan gözüpek bir kahraman bilim adamını ya da ajanı değil, kendi çapında bir fırsatçıyı oynuyoruz.



Bir zamanlar Rus sanayinin kalbi olan bu topraklar şimdi mutant yuvası. Neyse ki temizleyecek olan biz değiliz.

Kahramanımızın çıkış noktası bu çok gizli bölgeye gidip el altından satabileceği, para edebilecek değişik nesneler bulmak. Maceranız sırasında aynı fikirle yola çıkan ve birbirinden farklı çeteler için çalışan başka fırsatçılara rastlayacaksınız. Ve hangileriyle iyi geçineceğinize karar vermeniz gerekecek. Çünkü biriyle iyi anlaşmanız diğerleri tarafından düşman ilan edilmeniz anlamına geliyor. En baştan vereceğiniz bu karar aynı zamanda sizi oyunun birbirinden farklı sekiz sonundan birine götürecektir.

**İçelim, nazdarovya!..**

Ama oyundaki ilginç özelliklere henüz gelmedik. Bence S.T.A.L.K.E.R.'ın en heyecan verici yanlarından biri, first-person shooter tarzındaki oyunlar için bir yenilik olan ve

karakterinizin fiziksel özelliklerinin değişmesine dayalı RPG dozu. Oyunda, adamımızın kan, açlık ve yorgunluk için ayrı değerleri olacak ve oyunda ilerledikçe bu değerleriniz yükselecek. Yapımcıların açıklamalarına göre oyunda experience toplamak, level atlamak gibi şeyler yok, fiziksel nitelikleriniz üstesinden geldiğiniz işlerin çeşidine göre kendiliğinden sağlamlaşacak. Ayrıca bu üç fiziksel nitelik hayatınızı da zorlaştıracak. Örneğin sırtınızda 10 kilodan fazla yük taşıyorsanız çabucak yorulup bitkin düşeceksiniz. Açlığınızı sürekli gidermek zorundasınız ve bunun için örneğin hayvan avlamak ve yemek gibi yan işlerle de uğraşmanız gerekecek. Radyasyona maruz kaldığınızda ya da yaralandığınızda ise kan kaybı



Bu adam iyi niyetli birine benziyor, elindeki silah ve gözlerindeki o ifade de olmasa...



başlayacak ve bir çözüm bulamazsanız toparlanamayacaksınız.

Buradaki hoş noktalardan biri votka içerek radyasyon etkisini azaltabiliyor olmanız. Oyun Rus işi olduğuna göre bu noktada kullanılan içkinin Fransız şarabı ya da Alman Ale'si olmasını beklemiyordunuz ya? Örneğin akşam yemeğinde radyasyona maruz kalmış hayvan eti yanında votka içtiğinizde hem açlığınızı gidermiş oluyorsunuz hem de yemekteki radyasyondan daha az etkileniyorsunuz.

## Inventory'n kadar sın

S.T.A.L.K.E.R., oyuncuyu bütünüyle özgür (ya da tek başına) bırakan, ne isterseniz yapabileceğiniz, ne tarafa isterseniz koşturabileceğiniz bir oyun olarak tasarlanıyor ancak yapımcılar işin zevkini kaçırmamak için adım adım gitmenizi sağlayacak birtakım gizli engeller de düşünmüş. Örneğin oyuna başladığınızda işe yaramaz bir silah ve gayet kırılğan bir anti radyasyon kalkanından başka bir şeyiniz olmayacak. Ve bu şekilde haritanın en hararetili bölgelerine girmeniz doğal olarak mümkün değil. Fakat zor yerlere girmeyip tüm vaktinizi dışarıda öldürmek gibi bir

seçeneğiniz de yok. Çünkü oyundaki görevler sadece sizin için değil yapay zeka için de geçerli. Yani vakit kaybederseniz sizden önce yapay zeka görevi tamamlayabilecek.

Yapay zeka, yapımcı GSC GameWorld'ün S.T.A.L.K.E.R.'daki en iddialı konularından biri. Örneğin üzerinizde taşıdığınız silaha göre bir yapay zeka karakterinin sizden

ürküp kaçabileceği belirtiliyor. Ancak oyun boyunca karşınıza sadece değerli eşya arayan hırsızlar değil, bölgenin yeni şartlarında ortaya çıkan mutantlar, irili ufaklı organizmalar da çıkacak. Paçanıza yapışan bu arkadaşların çoğu radyoaktif olacakmış, aman dikkat...

Oyunda yük taşıma kapasitesinin sınırlı olduğunu söylemiştik, bu noktada önünüzdeki tek engel kaç kilo taşıdığınız değil, aynı zamanda inventory'de ne kadar yeriniz olduğu da önemli. Yani, evet tıpkı Chrome'daki gibi S.T.A.L.K.E.R.'da da bir inventory'niz olacak ve silahlar, mühimmatlar, beli-



Kızıl gökyüzü havanın kirliliğini gösteriyor ama ne gam, paçalarımıza kadar radyasyona batmışız zaten!

nizdeki kemere yerleştirebileceğiniz kurşun sayısı falan sınırlı.

## Günlük santral turu

Biraz da grafiklerden konuşalım. Şimdiye kadar yayınlanan ekran görüntüleri, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost'un üç boyutlu ve 30 kilometrekarelik dünyasının bilgisayar ekranlarında pırıl pırıl parlayacağı yönünde son derece vaatkar. Gerçi düşmanlarımızın neye benzeyeceği, ne kadar ürkütücü ya da gerçekçi görüneceği konusunda şimdilik bir bilgi yok (çünkü yapımcıların karakter modelleri korkunç utangaç, henüz saklandıkları yerden çıkıp boy göstermediler) ama mekan tasarımları son derece detaylı, etkileyici ve gerçekçi görünüyor. Oyunun sadece dış mekanlarda değil bina içlerinde de geçtiği düşünülünce, canınız ara sıra görevi falan unutup ahmak bir radyoaktif bölge turisti gibi çevrede dolaşıp fotoğraf çekmek (screenshot toplamak da diyebiliriz) isteyebilir. Silahların çeşitliliği ve özgünlüğü de oyundan bekleyebileceklerimizin bir başka kanıtı.

Aralarında telekinesis, telepati gibi doğrudan zihninizi hedef alan ve sadece bazı düşmanlarınızda bulunan güçlerin yanı sıra sizin de kullanmanız için 30 civarında silah bulunacağı belirtiliyor. Bu silahlarınızın namlusunu değiştirerek ya da örneğin ucuna susturucu takarak sonradan daha da güçlendirebiliyorsunuz. Peki bu silahları nerden bulacağız? Evet, S.T.A.L.K.E.R.'ın bir özelliği de ciddi ciddi ticaret yapmanıza izin vermesi. Madem o kadar yolu ve ölüm tehlikesini birazcık para uğruna göze alıp buralara kadar gelmişsiniz, parayla aranızın ne kadar iyi olduğunu, eldeki kaynakları doğru düzgün kullanıp kullanamadığınızı da göstermek durumundasınız oyunda.

Şimdilik ele geçen bilgiler ve görüntülere bakarak yürütebileceğimiz fikirler bu kadar. Zira oyunun çıkması için önümüzde altı aydan uzun bir süre var fakat şimdiden ödülleri toplamaya başlayan ve geçtiğimiz haftalarda ProGamer CD'sinde de verdiğimiz videosuyla görenleri heyecanlandıran S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost'u yakın takibe alması durumdayız.

Serpil Ulutürk





# 7 gün yetecek kadar dijital erzak

Bu hafta CD'yi yine her bir byte'ına kadar tıka basa doldurduk. Müzik CD'si gibi düşünürsek hem best of'larımız hem de b-side'larımız var. CS 1.6 yanında sönük durduklarına bakmayın, önyargılarınızın kurbanı olmayın...

## Counter-Strike 1.6



Bu haftanın kapak konusunda Counter Strike olur da biz bu oyunu CD'de vermez miyiz? Oynamak için yüklü bir Half Life'a ihtiyacınız var. Bir de oynayabilecek sunucu bulursanız keleşinizle ateş etmemek için hiçbir nedeniniz yok.

## Starsky & Hutch

70'lerin ülkemizde kaçmış ünlü TV dizisi Starsky & Hutch'dan esinlenilerek (nasıl da esinlenmişler bakın, isimleri bile aynı) hazırlanan bir araba/aksiyon oyunu.

## Think Tanks

Daha çok multiplayer oynamak için hazırlanmış bir aksiyon oyunu. Beyni olan tankları kullanarak birbirimizi tarumar edelim en kısa vakitte.

CD'nizin autorun'u başlatmaması durumunda: Bilgisayarın den CD sürücüsüne, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu Master'e giderek dosyayı çalıştırın. CD ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

## Mall Tycoon

Amacı alışveriş merkezine gelenlerin bütün paralarını almak ve onları tatmin etmek.

## NHL 2004

Sıcak yaz günlerinin geride kalmaya başladığı bugünlerde Hockey oynamak isterseniz...

DivX 5.1

NTFS Reader for DOS v1.0

ABF Outlook Express Backup

PowerStrip v3.45

Quickpar v0.6

ReGet Deluxe v3.3

Advanced Uninstaller Pro 2003

WinISO v5.3

Empires Dawn

No Man's Land

Railroad Pion

Silent Storm

Soldner

Lord of the Rings: War of the Ring

Tribes

Black and White

Online Pirates

Operation Flashpoint

Primal Image

RC Cars

Simon 3D

Twisted Metal: Black Online

## UFO: Aftermath

UFO efsanesi uzun bir aradan sonra geri dönüyor. Oyunun yeni 3D grafiklerle muhteşem gözüktüğünü videoda görebilirsiniz.



## Homeworld 2

Uzayda geçmişini ararken bir yandan da geleceğini çizen ilk kahramanların torunları ne alemde bakalım.

## Legacy of Kain: Defiance

Bir Kain, bir raziel derken Eidos işin ortasını buldu. Nihayet bu oyunda iki karakteri de oynuyor olacağız.

## Full Spectrum Warrior

Amerikan ordusunun hazırladığı bu oyunda gerçek askerlerin gerçek savaş durumlarında neler hissettiğini anlayabileceğiz. Ne mutlu bize!

## SHADE: Wrath of Angels

Shade, klişe bir konuya sahip olsa da grafikleri ile kendinden söz ettirecek gibi.

## Lords of Everquest

Everquest salgını RPG oyuncularından sonra RTS oyuncularını da saracak gibi.

demo

araç

ScreenShots

video



# İncelemeler

## RAKAMLARIN DİLİ

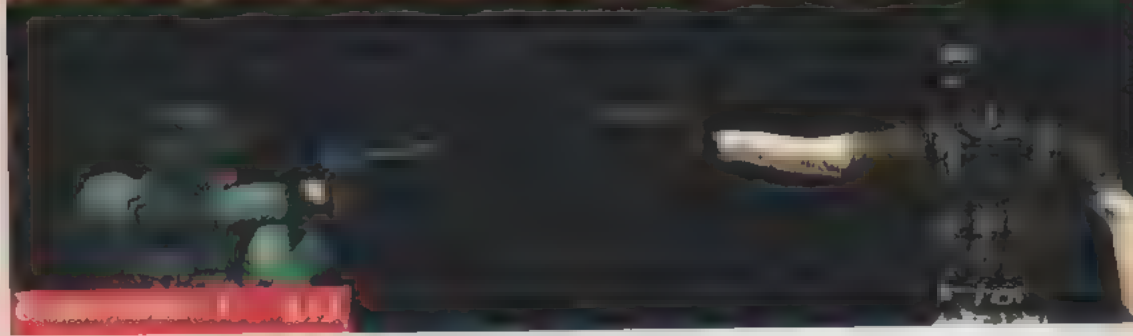
**100 - 85:** Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

**84 - 70:** Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

**69 - 50:** Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

**49 - 30:** Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

**29 - 0:** İsmi duymadığımız anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



## Olacağı buydu...

**G**ünlerden Cuma. Bütün gece uyumadan dergi bitirilmiş, gözler şişmiş, zihinler yavaşlamış. Poğaça alıp çay demlemekle uykuya koşmak arasında kararsız kalmışken iyice bulanıklaşmış bir kafadan "hadi bir el CS atalım" sesi çıkıyor. Diğer aşırı bulanık kafalar da şuursuzca onaylıyor bu fikri. O saatte topu topu dört kişi kaldığımız için küçük bir maç olacak. Bılıncını yırtme noktasına gelmiş bir tanesi "az kişiyiz, tek kale oynayalım" diyor. Böylece 3 kişi kalıyoruz. Kimse oyunda BOT görmek istemediği ve o kafayla 3'ü adıl bir şekilde ikiye bölmeyi başaramadığımız için (bir kez daha düşününce, ıvı kı bolememişiz diye sevinıyorum) plan iptal ediliyor, uykunun kollarına atlanıyor. 20 saat kadar uyuduktan sonra CS 1.6 download'u da tamamlanmış oluyor zaten, 1.5'in hükmü kalmıyor.

Bu hazin öyküyü geçelim de esas konuya gelelim. Gelecek haftadan itibaren her hafta size bir soru soracağız ve cevabı bilen okuyucularımızdan birine Avaturk'ten bir oyun hediye edeceğiz. Her hafta farklı bir sayfaya gizlenmiş bir soru, her hafta armağan olarak farklı bir oyun. Anlaşma böyle. Bu hafta sadece duyurusunu yapıyoruz, haftaya ilk soru geliyor. Hazır olduğunuzda herhangi bir butona basıp işaret verebilirsiniz ama bu hiçbir şeyi değiştirmez. Başlamak için her halükarda gelecek Perşembe'yi beklemek durumundayız... Bol şans.





locelemeler

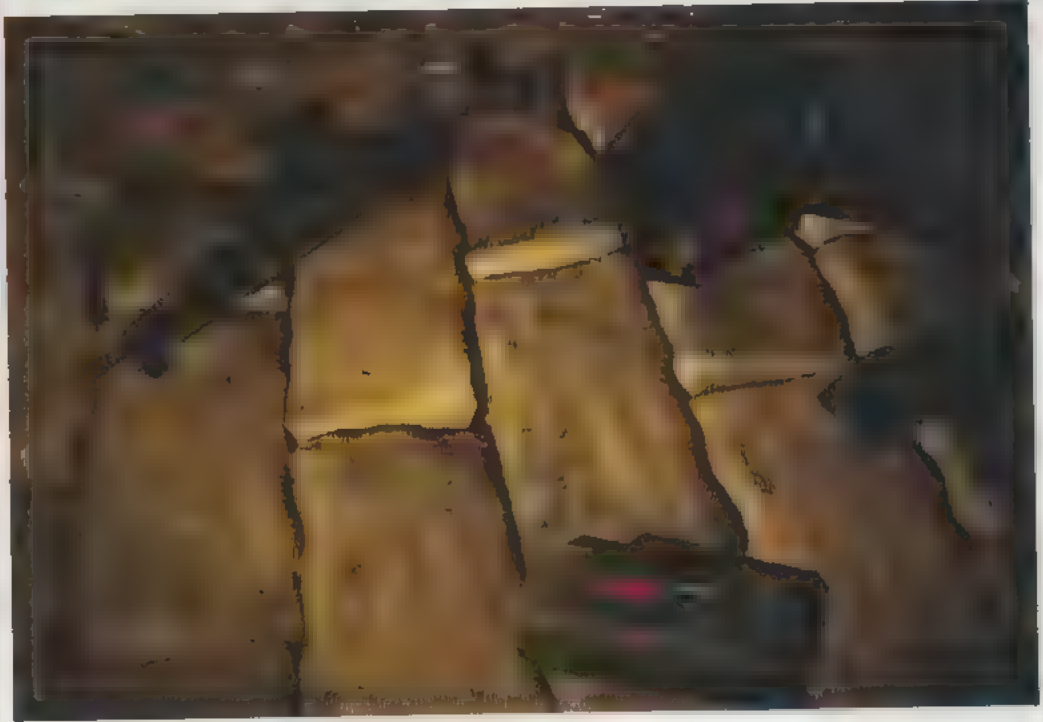


# Counter-Strike v.1.6

TUR: FPS ÜRETİCİ: CS Team DAĞITIMCI: Shoreware. [www.counter-strike.net](http://www.counter-strike.net) SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 450 MHz işlemci, 64 MB RAM, 6 MB ekran kartı

Sadece bir mod. Sadece 390 MB. Sadece iki takıma ayrılıp birbirimizi öldürmemiz üzerine kurulu. Sadece CS'nin yeni sürümü. Ama şimdiden online oyun dünyasının tam merkezine yerleşti.





bulunuyor. Bu yeni sistemin özelliklerine birazdan bakalım.

Şimdi asıl konuya girelim CS 1.6 geldi gelmesine de acaba insanlarda o beklenen havayı yaratabildi mi? Bu hafta CD'mizde de verdiğimiz 1.6'yı kurmak için internetten Steam ile indirmemiz gerekiyordu; ta ki Steam çöküp de Valve'in tüm dosyalarını da beraberinde götürene kadar. Bunun üzerine ProGamer olarak 390 MB'lık bu dosyayı CD'mizde vermemiz farz oldu, ki kimse netten dosyayı beklemek zorunda kalmasin ve hızla 1.6 dünyasına girebilsin! Baştan belirtmeliyim, 1.6'yı oynamak için elinizde orijinal bir Half-Life olması gerekiyor.

## Yükleniyor...

Modumuzun yükleme safhasında ilginç noktalar var. Yükleme ve account işlemleri bittikten sonra eğer makinemizde 1.5 sürümü kurulu ise Steam bize bu dosyaların üzerine kurup kurmayacağını soruyor. Valve, WonID sistemini yakın zamanda SteamID adlı bir sistemle değiştirecek, yani üye olduğunuzda bir

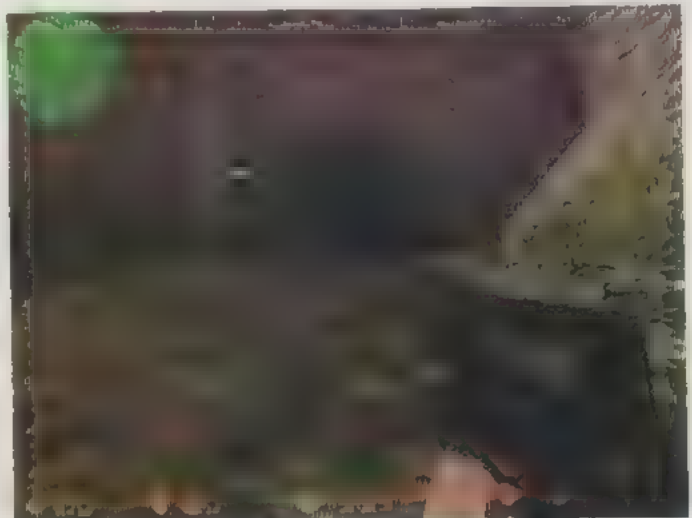
steamID sahibi olacaksınız ve sunucularda bu ID ile tanınacaksınız (tabii koklu WonID sistemi de çöpe atılmış oluyor). Şimdi nedir bu WonID, SteamID?

Önceleri orijinal bir HL ile bir sunucuya bağlandığımızda kendimize has bir WonID numaramız olur, sunucuya bağlanırken bu numara kontrol edilir ve herhangi bir sorun yoksa oyuna da bağlanırdık. Bu tüm Half-Life modifikasyonları için geçerliydi ve bu numara daima sabitti. Ama Valve, Steam ile bunu tamamen değiştirip WonID

yerine benzeri bir sistemle işleyen SteamID'yi ortaya sürdü ve iki hafta sonra WonID sistemini devre dışı bırakacağını duyurdu. Bu da 1.5'i internette oynamak için iki haftamızın kaldığı anlamına geliyor

Bu dakikadan sonra herçeyimiz Steam'e bağlı (aslında bu düşünce biraz rahatsız edici ama bakalım, alışacağız heralde. Başka şansımız var mı?). Oyunumuzu kurduktan sonra Windows'ta sağ alt köşede Steam ile sunucularımızı araştırıp oyuna bağlanabiliyoruz.

**C**ounter-Strike 1.6 beta sürümü 4-5 ay önce karşımıza çıktığında, ilk testler sonucunda birçok insanın kanısı henüz veterdi ve hazır olmadığı şeklindeydi. Zaman geçti, insanlar 1.5 sürümüyle son dönemlerini yaşarken en sonunda 1.6 karşımıza Steam ile beraber çıktı. Counter-Strike'in tüm oynanış kurallarını yeni baştan düzenleyen Steam, CS 1.6 ile entegre bir şekilde yerini almış



CS'nin en meşhur haritalarından biri olan Aztec ve onun son model yağmur damlaları.





Şu yandaki arkadaş kapıyı solmuş nereye götürüyor? CS'de kalkan niyetine kapı taşınmak yeni eğlencemiz olacak.

## Peki ne değişti?

Aslında çok şey. CS, bir modifikasyon olmaktan çıkıp resmen başlı başına bir oyun gibi karşımıza geliyor. Öncelikle silah, harita gibi değişiklikleri bir kenara bırakıp size biraz arayuzdan bahsetmek istiyorum. Oyunun arayuzu ve ayarları eskiye nazaran çok farklı ve daha basit bir yapıya dönüştürülmüş. Ne istersek kolaylıkla ulaşabiliyor, hatta oyunun kendi içinde sensitivite ayarımızı rakamsal olarak bilebiliyor ve Steam'e eklediğimiz arkadaşlarımızın hangi sunucularda olduğunu

bile görebiliyoruz.

Oyunda ilk dikkatimi çeken, silahların eski isimler yerine takma isimlerinin olması ve savılarının değişmesi. Örneğin eskiden AWM (arctic warfare magnum, 4'üncü menüde 6'ncı silah iken yeni versiyonda 4'üncü menüde 5'inci silah haline gelmiş ve da Desert Eagle'in adı Night Hawk olmuş ve hemen her silahta bu tür değişiklikler yapılmış. Başta bu konuda biraz sıkıntı çeksek bile ileride pek bir problem çıkartacağını sanmıyorum.

Avrca 2 yeni silahımız ve bir de



kalkanımız var artık oyunda. Sadece counter'ların alabileceği bu kalkanın yanında bir de handgun kullanabiliyoruz. Kalkanı önümüze alıp eğildiğimiz takdirde el bombası hariç hiçbir mermiyi geçermiyoruz, bu da bize ve arkamızda duran oyuncularımıza büyük bir avantaj sağlıyor. Tabii kalkan onumuzdayken ateş de edemiyoruz. Ateş etmek için kalkanımızı biraz yana çekmemiz gerekiyor ve bu da doğal olarak mermi yediğimizde zarar görmemizi

sağlıyor.

Teroristlerin yeni silahı olan galil gayet kullanışlı. Fıratı ucuz (2000) ve 35 mermi alıyor. İnce tıp kutu, duvar vs.leri delebiliyor ve gayet öldürücü. Counter'ların yeni silahı olan famas'ın ise m4a1'e benzeyen bir yapısı var ve glock gibi hem burst hem de semi automatic olarak kullanılabilir. En ilgi çekici özelliklerden biri ise smoke. Aruk smoke atıldığı andan itibaren duman yaymaya başlıyor ve dumanı eskisinden daha da kullanışlı. Bunların

## Steam'i bilmek farz oldu

**Y**

eni bir oyunun çıkmasıyla birlikte Steam'in de popülerleştiğini görebiliyoruz. Steam, bir oyunun sadece satın alınması değil, aynı zamanda oyunun geliştirilmesi, dağıtılması ve güncellenmesi için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur.

Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur.

Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur.

Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur.

Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur. Steam, oyunların satın alınması, güncellenmesi ve dağıtılması için kullanılan bir platformdur.



yanı sıra yapımcılar tüm silahları şöyle bir gözden geçirmiş. Sonuç da biraz daha dengeli olmuş bence. Özellikle teröristlerin glock'u daha işlevli ve kuvvetli.

#### Taze haritalar

CS 1.6'da iki yeni haritamız var. Bunlardan biri, de\_airstrip. Şekil olarak hoş, beğendiğim bir harita olsa da turnuvalarda fazla rağbet göreceğini sanmıyorum. Bir de arena denen bir haritamız var. Tam olarak deathmatch tarzı oyunlar için hazırlanmış olan bir harita arena. Büyük bir alanda çeşitli kutular, variller etrafında counter ve teröristlerin kavgasına olanak sağlıyor. Amacımız ne bombalamak, ne de rehine kurtarmak, sadece öldürmek!

Bununla kalınmamış ve üç güzide haritamız de\_cbble, de\_aztec ve de\_inferno da büyük ölçüde yenilenmiş. Şekil şemalde değişmese de duvar ve yer kaplamaları dahil bir çok aksesuar eklenmiş. Örneğin de\_cbble'da bazı yerlerde yeni büyük kutular ve çeşitli elektrik direkleri dik-

timizi çekiyor. Aztec'de ise artık yağmur yağıyor ve çok sevdiğimiz asma köprü yerinde bir tahta köprü var (bayır, kıramıyoruz :). Yağmur efekti ve diğer unsurlar oyunu oynamamızı biraz daha zorlaştıracak gibi görünüyor, nedenine birazdan değineceğim. Son olarak ise inferno, o anışığımız sapsarı duvar ve yer kaplamalarını bir yere bırakıp bir sokak havasına bürünmüş. Yerler taşlarla döşenmiş, duvarlar ise tam bir gibi.

Bahsettiğim oyunu oynama zorluğuna gelince... Bu yeni kaplamalarla beraber oyunun sistem gereksinimleri her zaman olduğu gibi biraz daha yukarıya taşınmış. Şöyle ki, aztec'de suya düşen damlanın efekti bile yapılmış, bu da orta halli bilgisayar kullanıcılarının biraz canını sıkabilir.

Oyunun menü sistemi çok gelişmiş durumda. Eskiden CS oynarken escape tuşuna basığımızda karşımıza menü gelir ve gerekenleri yapmak için menü menü dolaşmak zorunda kalırdık. Artık hepsi bir tek menüye indirilmiş ve onların içinde dolaşıyoruz.

## Condition Zero'da kıpırtılar

**H**âlâ adamakıllı bir çıkış tarihi olmayan Counter-Strike: Condition Zero için pek fazla bir yenilik olmasa da Valve'nin Condition Zero'yu Half-Life 2 ile aynı zamanda piyasaya sürüleceğine dair söylentiler dolaşüyor. Bu nedenle Steam için çalışmalar hız verdiği söyleniyor. Açıkçası HLT motoru gerçekten güzel bir motordur ama artık bu devirde HL motoruyla yapılmış bir single-player CS modeli tutar mı, bilemiyorum. ABD, Arjantin, Rusya, Japonya ve Irak'ta geçecek olan oyunun detaylı 19 görevden oluşacağını ve bunlar arasında VIP koruması, bomba imha gibi görevlerin bulunacağı söyleniyor. Yine de çıktığı zaman denemeye değer, şimdilikse trailer'ları ile yetinmek zorundayız: [www.nival.com/cz/gallery/index.php](http://www.nival.com/cz/gallery/index.php)

Menülerde işlerimizi yaparken arka planda oyunu görebiliyoruz. Bir diğer özellik ise menüler sayesinde sunuculara daha rahat ulaşabilmemiz. Steam'de kayıtlı olan arkadaşlarımıza oyun içindeyken mesaj gönderebilmemiz ise ayrı bir güzellik.

Oynanış açısından bakarsak fazla değişiklik yok. Ama artık headshot atmak cidden daha kolay, oyun bu açıdan biraz arcade'e dönmüş. Bir ilginç konu da oyunun internet kafede LAN'da oynanması

için desteği olmaması. Yetkililer şu anda sadece internetten oynanabileceğini söylüyor. Bunun yanı sıra artık netten tırım tırım bot aramamıza da gerek yok. Bu sürüm, botları beraberinde getiriyor ve bu da bir diğer güzel yanı. Yapımcılar birkaç hafta sonra oyunun LAN modunu da aktif hale getireceklerini söylüyor, ama çok büyük çapta turnuvaları olan Counter-Strike gibi bir oyunun LAN versiyonunun baştan olmaması gerçekten garip.

Neyse ki oyunun Türkiye'deki ilk sunucusu Avaturk tarafından açıldı. ProGamer CD'sinde verdiğimiz sürümü yükledikten sonra, orijinal Half-Life'nin de varsa [cs6.avaturk.net](http://cs6.avaturk.net) adresinden diğer oyunculara karşı mücadele edebilirsiniz.

Volkan Alkan



Eski haritalarımızdan Inferno'da da gördüğümüz gibi artık haritaların genelinde bir sokak dekusu yaratma çabası var.

### PRO PUAN

✓ Arayüz ve ayarlar artık daha pratik terörist-counter terörist dengesi sağlanmış. Yeni silahlar kullanışlı.

✗ Steam şimdilik çok sorumlu. LAN desteği bir an önce sağlanmalı.

16 Counter-Strike'in bir mod olmaktan çıkıp oyun olma iddiasının kanıtı gibi

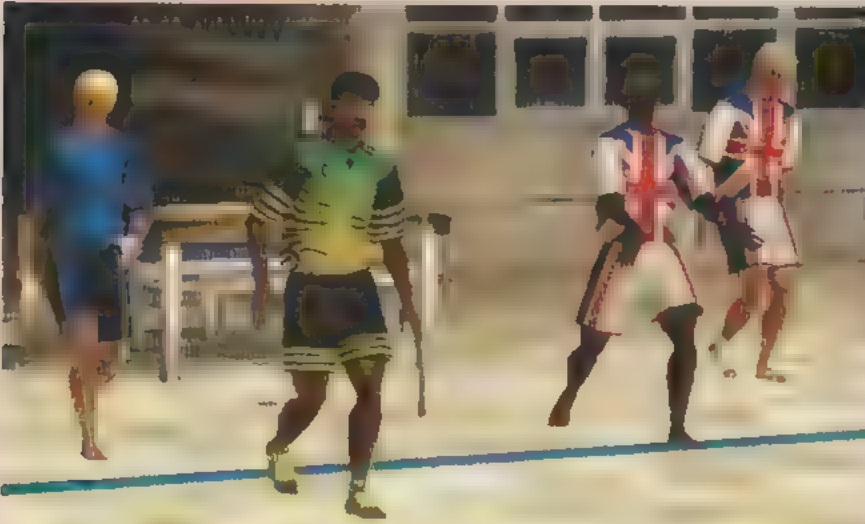
# 80



# Pro Beach Soccer

TÜR: Spor ÜRETİCİ: PAM DAĞITICI: Wanadoo www.wanadoo-edition.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 400 MHz işlemci 64 MB RAM 3D ekran kartı

Futbol oynamaya hazır mısınız? Yanımıza almamız gereken şeyler şemsiye, top ve karpuz. Sahile iniyoruz



ne kadar sonradan bunların sebebinin ortalıkta dolaşan bir virüs yüzünden olduğunu öğrenecek de cümle hala çok saçma geliyor. Diğer oyunları öne çıkaran noktalar yeni grafik motorları ya da hiç düşünülmemiş bir senaryo kurgusu iken "ilk plaj futbolu oyunu" savı biraz ilginç.

Bir süre dinlendikten sonra oyuna objektif olarak yeniden başlamamız gerektiğini düşündük ve tüm gücümüzü toplayıp yeniden başladık. Şimdi sizlerle beraber oyunun teknik özelliklerinin üzerinden geçeceğiz.

## Çömelip poz verme yok

Oyun aynı anda üç oyun makinesinde birden piyasaya sürüldü. PC'den başka bu oyunu PlayStation 2 ve Xbox için de bulabilir ve oynatabilirsiniz. Bu ilk bakışta ciddi gibi görünmese de oyunun aslında grafikler açısından ciddi sorunlara sahip olduğunu gösteriyor PlayStation'ın grafiklerinin PC'de hala yakalanamayan değişik bir yanı var. Bir oyun ıkı ortamda birden

çıkıldığında eğer üzerinde çok uğraşılmadıysa PC'de çok kalitesiz görünüyor. Bu oyunun üzerinde uğraşılmamış demsek de yine de PS2'nin grafiklerinin daha iyi olduğunu söylememiz gerekiyor. Oyunun kalan teknik kısımlarına geçince. Müzikleri ne yalan söyleyelim çok güzel. Bir iki hızlı parça ile oyun sizi içine almayı biliyor. Bunun dışında ki sesler de başarılı diyebiliriz.

Oyunun esas ilgi çeken tarafı ise çok hızlı olması ve oynanışının kısa sürede öğrenilebilmesi. Oyle ki oyunu ilk oynadığınızda aşağı yukarı neye basarsanız ne olacağını tahmin edebiliyorsunuz. Oyunda birçok takım var. Bu takımlarla ya bir turnuva ya da arcade modda oynayabiliyorsunuz. Yani gittikçe güçlenen rakiplerle kendinizi eğitebiliyor sonra da arkadaşlarınıza hava atarak röveşata gollerini dizebiliyorsunuz. Oyunda hareketleri yapmak da çok kolay. Zaten dört tane tuş var. İşin ilginç tarafı bu tuşlardan bir tanesi sadece topu kaldırıyor. Yani kaldırarak havadan pas vermiyor, sadece havaya kaldırıyor. Sadece artistik hareketlere

Dünyanın dört bir yanındaki kumsallarda top tepebileceğiniz bir oyun Pro Beach Soccer. Plaj futbolu deyip geçmeyin.



**Y**az ayları yavaş yavaş geride mi kalıyor ne? Hava soğuyor, yağmurların arası kısalıyor. Oysa ki bazı oyun programcıları hâlâ yazların sıcak ve kurak günlerinde kalmış. Kendi firmaları Bahamalar'da ya da Florida'da olacak ki yaz günlerini bize çeşitli şekillerde getirmeye devam ediyorlar Geçtiğimiz günlerde karşımıza çıkan oyun ise bizim gibi tatile gidememiş kişilerin hasetle çat-

lamasına ve oyunu oynarken negatif bakmamıza neden oldu. Bu yüzden şimdiden kusurumuza bakmavin.

PAM Development'ın gerçekleştirdiği bir proje olan Pro Beach Soccer'ın firmanın resmi sitesine göre en büyük özelliği şimdiye kadar yapılmış ilk plaj futbolu oyunu olması. Bu cümle ilk okuduğumuzda hepimizin kulaklarında uzun süre yankılandı, gözlerimiz yandı, midemiz bulandı. Her









# Wildlife Park

TÜR: Strateji ÜRETİCİ: Novatrix DAĞITIMCI: KOCH Media www.wildlifepark.de SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 500 MHz işlemci 128 MB RAM 4 MB ekran kartı 600 MB hard disk alanı

**Şehrin hırgüründen bıkmış olanlar Wildlife Park ile kent hayatını tekrar sevecek**

İsminin sonunda bir adet Tycoon kelimesi olan oyunları (örnek, Railroad Tycoon, Rollercoaster Tycoon, Mall Tycoon...) oynadığınız varsa, muhtemelen vardır, Wildlife Park'ın üstüne küçük bir coşku dalgası eşliğinde atlayabilirsiniz. Özellikle de Zoo Tycoon'u oynadıysanız ve beğendiyseniz, muhtemelen beğenmişsinizdir, bu oyuna kaldıramayacağı kadar büyük beklentiler de yükleyebilirsiniz. Ama yapmayın. Wildlife Park, evet bir hayvanat bahçesi yönetim oyunu. Hatta evet, Zoo Tycoon'u andırmakla kalmıyor, ayan beyan taklit de ediyor.

Son derece ilkel bir parkta başlıyoruz Wildlife Park'a. Küçük bir arazimiz ve sadece penguenlerimiz var. Bunlara yem ve su vermeniz, barınak yapmanız isteniyor. Oyunda orta halli genç bir girişimci olarak kolere tıklmış hayvancıkları hayvanat bahçeniz içinde oraya buraya bulmaca çözer gibi yerleştirmekle, parkı gezmeye gelen insanları memnun etmekle ve tabii ki bütçeyi denkleştirmekle görevlisiniz. Ancak oyun size

hangi hayvanları, personeli ya da donanımları layık görürse onlarla idare etmek durumundasınız.

## Nerde devlet, nerde yaratıcılık?

Wildlife Park'ın en ciddi hantıkapı yaratıcılıktan uzak olması; önceki inşa edip yönetme oyunlarında olmayan hiçbir şey yok (hatalarını saymazsak). Bu noktada bazı oyun yapımcılarını (özellikle de Alman olanlarını) anlamak zor. Oyunun başlarında, tek bir hayvana göz kulak olmaktan başka işiniz yoksa kendinizi son derece işlevsiz hissedebilirsiniz.

Peki ya ilerleyen bölümlerde? Ziyaretçiler parkın kapısından girdiği andan itibaren olmadık konularda söylenmeye başlayacak. Herkes tek tek tıklayarak o anda neye ihtiyacı olduğunu görebilmek işin eğlenceli yanlarından biri. Acıkanlar, susayanlar, biraz soluklanmak için oturacak bank isteyenler, alışveriş manyakları... Bir de üzerine tıkladığınızda "butunuyla tatmin oldum" şeklinde bir replik üretenler var ki parktaki ortamı



Bu gördüğünüz parkın yüzde 80'i hazır geliyor, siz de geri kalan 20'yi düzenliyorsunuz.

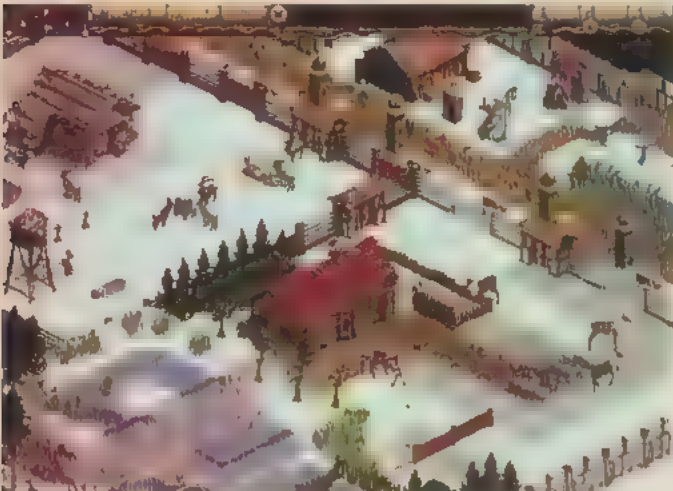
Hele bir de zoom özelliği var ki, evlere şenlik. Zoom yaptığınızda 600x800 çözünürlüğüne dokunmadan yaklaşıyorsunuz, yani detay seviyesi artmıyor, sadece küçük resmimiz yakından bakacağımız için iyice dağılıyor.

Tum yönetim oyunlarındaki gibi Wildlife Park'ın da en zor yanı bütçe hesabı. Park içine yerleştirdiğiniz akvaryumdan çöp kutusuna kadar her tür donanım ciddi bir gider demek. Bu gideri karşılamak için parka giriş ücretini aradığınız anda içerisi boşalıyor. Dengeyi kurmak için giriş ucuz, içerideki etkinlikleri pahalı yapmanız da çok işe yaramıyor, bu kez de dükkanlar kâr edemez oluyor. Bu yüzden oyundaki temel felsefeniz "ayağını yorganına göre uzatmak", yani az harcamak olmalı. Başlarda arayüzdeki yerini bile bilmediğiniz finans ekranı bir süre sonra en sık tıkladığınız düğme olacak.

**Sakin zoom yapmayın**  
Oyunun grafikleri pek iç açıcı değil. Hayvanat bahçesi dediğinizde akla gelen renkli ortam oyuna yansıtılamamış. Hayvanlarınız birkaç piksellik şekilsiz animasyonlardan ibaret.

Yine de inat edip başında durursanız oyalayıcı bir oyun Wildlife Park. Bir bölümü bitirmeden diğerine başlayamadığınızdan her defasında "belki sıradaki superdir" umuduyla sonuna kadar oynatabiliyor insanı. Tycoon türünün gerçek bağımlılarınıdansa ilgilendenizi öneririm.

Serpil Ulutürk



-Mustafa emmi, keşleri sağdın mı? -Yok be kuzum, önce patilopları yemleyeceğim...

**PRO PUAN**

✓ Bu türü seven oyuncular için tatmin edici diğerleri için oyalayıcı olabilir

✗ Grafikleri sesleri yaratıcılığı dengesi: Hepsisi bir parça eksik

B hayvanat bahçesi kuracaksan 2 ekranın nesi yer olmaması gerektirir bu yüzden değeneceksiniz

**55**



# London Racer: World Challenge

TÜR: Yang ÜRETİCİ: Davilex DAĞITIMCI: KOCH Media www.davilex.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 500 MHz işlemci 128 MB RAM 32 MB ekran kartı 400 MB hard disk alanı

Galeriye üç beş model ekleyince yeni bir oyun oluyor. London Racer'ın bu üçüncü denemesi huzurlarınızda...



Şimdi bu araba ne marka? Kaç yapar? Nereye gider? Ne önemi var... Rengi sarı ya kırmızı

**L**ondon Racer, Davilex'in ilk ikisi niyeyse tutmuş bir oyunu. Bir ürünün ilk ikisi biraz tutarsa üçüncüsü de çıkar şeklindeki endüstri kuralı gereği London Racer - World Challenge da çıktı. Meraklısının hoşuna gidebilir ama objektif bir ilk bakışta bu oyunda haber unsuru bile yok. Davilex, bugüne kadar yaptığı en büyük yarış oyunu olduğunu söylüyor ama bizi bağlamaz.

Oyunda dünyaca ünlü 16 kentin caddelerinden ibaret olan 76 pistte 23 farklı araba seçeneğiyle yarışıyoruz. Yasadışı bir sokak yarışını konu alan oyunun esprisi de bu kentlerin tamamının değilse de en ünlü köşelerinin oyuna birebir aktarılması. Dolayısıyla bir gün Londra'ya gidersek saatte 200 kilometreyle Big Ben'den China Town'a kaç saniyede gidebileceğimizi biliyor olacağız.

PC ve PS2 platformları için hazırlanan oyun, eğer sıkılmazsanız bir sürü kombinasyonda yarış yapmanızı sağlıyor. Üç modda oynanabiliyor: Start'tan finish'e kaptırıp gittiğimiz Championship (her birinde 4 lig olan 6 şampiyona), istediğimiz pistte yalnız dakikalar geçirebileceğimiz, hata yaptığımızda kimse'nin bize gultmeyeceği Single Race ile zamana karşı yarıştığımız Time Trial.

## Bonus dünya turu

Bu bağlamda Londra'dan başlayıp Manchester, Edinburgh, Paris, Münih, New York, Los Angeles, Las Vegas, Chicago derken dünyayı "hızla" dolaşabiliriz. Oyunda yarışabileceğimiz pist ve arabalar, makul ölçülerde başarı kazandıkça açılıyor. Örneğin bir sonraki pistte yarışabilmek için yarış ilk üç sırada bitirmemiz isteniyor.

Ayrıca bonus pistlerde bonus arabalarla da yarışabiliyoruz. Tabii bunu kendi kazandığımız parayla yapıyoruz. Bu yüzden bir yarışta ne kadar çok para kazanırsak, bir sonrakine o derece iyi bir arabayla girme şansımız var. Bu para sadece yeni arabalar almamıza değil, mevcut arabamızı tamir etmemize ya da yükseltmemize de yarıyor. Ayrıca "normal" ve "large" şeklinde nitro ve tamir kazandıran bonuslar da söz konusu. Ever, Nitro Turbo Boost gibi bir özellik var ki malumunuz bir güzel hızlandırıyor.

## Arabanızı ne renk alırdınız?

Ancak arabalar hakkında bırakın teknik özellikleri, markalarına dair bile hiçbir bilgi yok. Tuhaf bir şekilde birkaç renk seçeneği var her araba için, neye yarayacaksa? Ama zaten bir süre sonra sunulan seçenekler arasında kapıştı olarak bir fark olmadığını anlıyorsunuz. Ayrıca arabanın aldığı hasar konusunda dikkatimi çeken bir husus var. Normal şartlarda çarptığınız objeler arabanın hasar miktarını artırır, ancak bu oyunda bazı objeler sizi hayli sert karşılarken bazıları da çarptığınız halde yokmuş gibi davranıyor. Örneğin parktaki bir bankın gücü sizi durdurmaya yetebiliyor, bir telefon kulubesi ya da trafik ışığı ise çarptığınızda dağılıyor ve adeta size yol veriyor.

Yasaları ihlal etmek, polisi atlatmak, parklarda bahçelerde seyretmek bu oyunda gerçekten zevkli. Diğer yandan polisin ve rakiplerin yapay zekası gayet yüksek. Yarışların günün farklı saatlerinde yapılması da bizi tekdüze bir görüntü ve ruh halinden kurtarıyor. Oyunu yavaşlatmamak için yüklü grafiklere, gereğinden fazla ayrıntıya girmemişler ki bu da mantıklı.

Oyunu üç seçeneğiyle kontrollerle oynamak mümkün, ama bu seçenekler arasında istediğiniz değişikliği yapamıyorsunuz. Bu yüzden kontroller herkese hitap etmeyebilir. Ancak oyun, yaygın olarak kullanılan tüm joystick ve kontrol cihazlarını da destekliyor.

London Racer - World Challenge, özette "standart" bir sokak yarış oyunu ve ayırt edici bir özelliği yok. Bu türdeki örnekler arasında ise ne ileride ne geride, orta karar.

Esra Akın

Yere göp atsak ceza ödeyeceğimizi şehirlerde kuraları hial etmek zevki

5 radan bir konus. 5 radan grafikler ve zor kontroller

Bu kadar çok yarış oyununun arasından sıyrılması çok zor



## Dikkat, Basmayın

Panasonic'ten zarif bir DVD oynatıcı

**I**nce mi ince bir DVD oynatıcı S35. Kısa süre önce Tekofaks tarafından Türkiye piyasasına sunulan bu Panasonic ürünü sadece 60 milimetre. Yani üzerine örteceğiniz dantelden hallice! Ayrıntılarını [www.tekofaks.com.tr](http://www.tekofaks.com.tr) adresinde bulabileceğiniz S35'in fiyatı ise KDV dahil 199 Euro.

S35'in en önemli özellikleri arasında multi-format oynatma ve DVD Audio iki kanalı sayabiliriz. Ama bu kadar değil tabii. Video D/A Çevirici (54 MHz / 10-bit), değişken zoom, sinema modu, resim kontrolü, sabit resim gösterimi (I/P/B), ileri ve geri otomatik alan değiştirme, kare sabitleme, kare ilerletme, siyah seviyesi kontrolü, seçilebilir NTSC çıkış, Audio D/A çevirici (192 KHz / 24-bit), 2 kanal DTS, 2 kanal Dolby digital, direkt navigatör (DVD-RAM) ve süper yüksek hızda tarama (x200) da S35'in diğer özellikleri



## Aperatif niyetine

N-Gage öncesi Nokia telefonlardan 3100

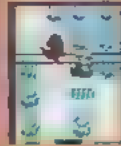
**N**okia'nın cıval cıval telefonlarından 3100, yeni jenerasyon oyun oynamaya yönelik Xpress-on kapak özelliğine sahip ilk Nokia cep telefonu. Elektro ışıklı ve oyunlu, aynı zamanda ritmik zil tonları, oyunlar, alarm ve diğer telefon fonksiyonlarına duyarlı olarak özel ışık efektleri veren yarı şeffaf kapaklar ise telefondan ayrı aksesuarlar olarak satışa sunuluyor. 8 yönlü navigasyon tuşuna (rocker) sahip Xpress-on oyun kapakları, geliştirilmiş oyun ayrıcalığı sunuyor ve spesifik belirli oyunlar ile uyumlu elektro ışık efektlerini kapsıyor. 3100 bunun dışında 128x128 ebatlarında yüksek

gözünürlüklü renkli ekran, MMS, Nokia Eğlence Kamerası, görüntü ayar mekanizmasına sahip VGA kamera, ekranlı stereo FM radyo ve kulaklık, XHTML tarayıcı, flaş ve güç desteği gibi özellikler sunuyor. Pop-Port bağlantı özelliği sayesinde uyumlu Nokia cep telefonlarına monte edilebilen 8 MB'lık hafızasıyla Nokia Eğlence Kamerası ile 50 adete kadar resim saklayabiliyor. 85 gr ağırlığında ve üç-banılı (GSM 900/1800/1900) şebeke uyumlu Nokia 3100'da kullanıcılara telefona yüklenmiş olarak gelen Java oyunları ise gayet iyi tanıdığınız Snake EX2, Bowling ve Beach Rally.



## Cebimdeki Oyunlar

Derginiz ProGamer başından beri sizlere piyasada bulabileceğiniz mobil oyunları tanıtıyor ve bu oyunları edinenlerin yollarını anlatıyor. Aşağıdaki sizlere Başarı, Mobile'in hazırladığı ve sunduğu oyunlardan en çok satanlar na da bir liste hazırladık. Download edebilemeniz için kodları yazmayı da unutmadık. Bizi okumaya devam edin, çünkü top 10 listeleri bu kâşede sık sık yer alacak.

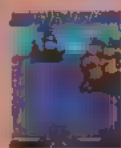


### SNOW + SPEED

Snowboard konusundaki tüm yeteneğini oldukça uzun bir pistte oğaçlara ve diğer engellere çarpmadan göster

Tür: Aksiyon / Spor

Kod: J1400 yaz, 3846'ya gönder



### KORSANLARA KARŞI

Korsanlara karşı denizde mücadeleye hazır mısınız? Dikkatli ol, sen onları vurmadan onlar seni vurabilir

Tür: Aksiyon / Savaş

Kod: J1101 yaz, 3846'ya gönder



### BATTLEFLY - Avrupa

Büyük bir savaş uçağının pilotusun. Mayınlar ve uçaklar önündeki en büyük engeller.

Tür: Aksiyon / Savaş

Kod: J1102 yaz, 3846'ya gönder



### BATTLEFLY Çöl Macerası

Bu sefer bir çöl pilotusun. Eğer çöl pilotu nasıl olur diyorsan bu oyuna bir göz at.

Tür: Aksiyon / Savaş

Kod: J1103 yaz, 3846'ya gönder



### SNOW + SPEED 2003

Üç güzel ve yetenekli snowboard'cudan binni seç ve Alp dağlarında kaymanın tadına var.

Tür: Aksiyon / Spor

Kod: J1404 yaz, 3846'ya gönder

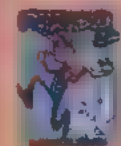


### Zeka

Bir labirent içinde, parçalanmış atomları bir araya getir, DNA'yı oluştur.

Tür: Zeka / Bulmaca

Kod: J5102 yaz, 3846'ya gönder



### Siparişini vaktinde teslim etmek zorundasın

Ama önce perili evdeki anahtarı ve çıkış kapısını bulman gerekiyor

Tür: Macera

Kod: J1300 yaz, 3846'ya gönder



### Polislerin hırsızı yakalayabilmeleri için onu vurman gerekiyor

Solan ola apartman sakinlerini vurmayasın!

Tür: Aksiyon / Beceri

Kod: J1504 yaz, 3846'ya gönder



### Halkın kendisini savunmak için senin toplayacağın silahlara ihtiyacı var

Ama düşmanların da tetikte

Tür: Aksiyon

Kod: J1511 yaz, 3846'ya gönder



# Sennheiser Türkiye'de

İleri teknoloji kullanmaya kulaklıklarla başlıyoruz

**S**ennheiser Communications'ın PC oyunları, ses tanıma uygulamaları, internet üzerinden telefon görüşmeleri, Soft Phone ve müzik dinleme kullanımına yoneak olarak geliştirdiği PC kulaklıkları ailesi piyasa çıkıyor. Bu haberin en güzel yanı, dünya ile aynı anda bu teknolojiye kavuşuyor olmamız. Büyük ve koklu bir kuruluş olan Sennheiser'in Türkiye'de yapacağı yatırım merak konusu olurken ilk haber de bomba gibi patladı. Siberlig tarafından Türkiye Counter-Strike sıralamasında 1'inci sırada yer alan Vendetta takımına kulaklık sponsoru olan Sennheiser, PC\_150 serisini Vendetta takımının kullanımına sundu. Şu



anda tüm dünyayı kasıp kavuran progamer'lık ve progamer ekipmanlarının en önemli parçalarından biri olan kulaklıklarda dünyada bir numara olan kuruluşun Türkiye'deki oyuncular için böyle bir girişimde bulunması, bızler için büyük şans. Ayrıca Sennheiser'in Türkiye'de pazarlamasını yapan Bircom firmasının katkılarını da göz ardı etmemek gerek. Ülkemizde de böyle yatırımlara destek olunması açısından Bircom firmasının güzel girişimleri söz konusu. Umarız yapılacak yatırımların devamı gelir ve dünya oyun piyasasında Türkiye'nin adı yavaş yavaş duyulur. Kulaklık olarak dünyayı yakaladık, sıra diğerlerinde...

# Mustek DV 3000

Kameramız küçük, işlevleri büyük

**D**ijital kameralarda tartışmasız zirveye oynayan Mustek firmasının G-Smart serisindeki başarısını bilmeyen kalmamıştır. Aynı anda birçok fonksiyon sunan işlevsel ürünlerini piyasaya bir bir süren Mustek, dijital kamera konusunda başarısını ve güvenilirliğini kanıtlamış durumda. Mustek, yakın zamanda çıkardığı DV 3000 ile de adından söz ettirecek gibi görünüyor. 3.1 megapiksel olan kamera, 32 MB belleğe sahip. 2 adet AA alkaline pille çalışan küçük kameranın ağırlığı 110 gram, yani gerçekten hafif. 1,5 inç LCD renkli TFT ekrana ek olarak 2X zoom özelliğine sahip olan Mustek DV 3000'de ses kaydı özelliği de olduğundan kamerayla kısa metrajlı klipler çekmek mümkün. 320 x 240 çözünürlükte 14 FPS ile kayıt alırsanız 400 saniye

suruyor, 8 FPS'de kayıt alırsanız bu süre 700 saniyeye çıkabiliyor. Yüksek çözünürlüklerde güzel görüntü verebilen kamera, 2048 x 1536'ya kadar çıkabiliyor. Tüm bu özelliklerinin yanında DV 3000'in boyutlarının çok ufak olması ve hafifliği, kullanım açısından büyük kolaylık sağlıyor. Ayrıca bu küçük aletin en güzel özelliklerinden biri de gerektiğinde bilgisayara bağlayarak webcam olarak kullanılabilecek olmanız.



# Logitech MX 310

Teknoloji aynı, tasarım farklı

**L**ogitech'in son çıkardığı mouse olan MX 310, yine alışlageldik MX serisinin özelliklerini taşıyor. Kullanılan teknolojinin değişmemesi, hemen her değer diğer tüm MX serisi ile aynı olması anlamına geliyor. Bızim beklentimiz MX 300'deki "negative acceleration" sorunu ortadan kaldırılmış haliyle MX 310'un piyasa sürülmesiydi, ama bu ufak olumsuzluğa rağmen mouse'u diğer tüm kardeşlerinden ayıran en önemli özelliği ergonomik şekli. Ne çok büyük, ne de çok küçük; yani MX 3 serisinin ufak adamlar için üretildiği savını çürütüyor! İki tarafın da kullanılabileceği bu mouse, hem sağ hem de sol el için tasarlanmış. Üzerindeki 6 tuş sayesinde RTS ve FPS oyunları sevenler için büyük kolaylık sağlamakta. Logitech firmasının çıkardığı son ürün olan MX 310, şimdi den MX 300'u raflardan kaldırdı bile. Neden teknolojiyi yenilemediklerini ve MX 300 yerine başka bir mouse ürettiklerini merak edenler olabilir. Cevabı çok basit, ortaya daha ergonomik ve mousepad'lere daha uyumlu bir mouse çıkardılar. Teknoloji olarak zaten en ileri seviyede olduğundan mouse ve klavyelerini daha güzel şekillere sokmak hevesinde olan Logitech'in diğer yeniliklerini merakla bekliyoruz.



# Terminator 3: War of the Machines

Söyle, kimin tarafındasın?



insanların tarafını seçip arkadaşlarımızla birlikte hayatta kalmaya çalışacağız ya da makinelerin tarafına geçip karşımıza çıkan ne kadar canlı organizma varsa temizleyeceğiz.

Tabii tüm bunları yaparken, hem SkyNet hem de Tech Com'un seçebileceği 8 karakter ve kullanabileceği değişik silahlar mevcut.

**S**on filmde Arnold abının karızmısı biraz çizilmiş olsa da Terminator 3 birçok izleyiciyi sinemalara çekti. Şimdi Atari, Terminator'ın oyunu ile bizleri ekran başına çekmeyi planlıyor. Terminator 3: War of the Machines adıyla bu kış piyasaya sürülmesi beklenen oyun, single-player ve online oyun desteğiyle birlikte gelecek.

32 oyuncuya kadar multiplayer desteği sunacak olan Terminator 3: WotM'in konseptini SkyNet ve Tech Com'un (insanlar) mücadelesi oluşturuyor. Gelecekte harabeler arasında geçen amansız savaşta ya

Oyunda insanlar sessiz, hızlı ve gizlice hareket ederek makineleri; makineler ise geçtikleri yerde taş üstünde taş bırakma metodunu kullanarak insanları yok etmeye çalışacak.

Terminator: WotM'de her sınıfın belli avantaj ve dezavantajları olacak. Örneğin SkyNet'e ait T-900 modeli, özel görme yeteneğiyle en etkin şekilde kamufle olmuş bir askeri bile görebiliyorken, çatışmalarda insan karşıtları gibi kendi kendilerini yenileme özelliğinden yoksun olacak.

Oyunda kullanılacak silahlar,

günümüz silahları (m4a1, desert eagle gibi) ile phased plasma cannon (cümle içinde plasma geçiyorsa sakınmak gerek) gibi gelecekteki silahlardan oluşuyor. İnsanlar çevredeki modifiye edilmiş arabalar (doğan görünümlü şahin), roket atar ve plasma cannon gibi silahlarla donatılmış çeşitli araçları kullanabilecekken, makineler makine olmanın verdiği avantajla araçları içeriden kontrol etmek yerine seçtikleri sınıfa göre direkt olarak bir araç olabiliyor. Böylece SkyNet tarafında oynayan bir oyuncu, FK hover attack craft ya da HK Tank olarak savaş alanına dalabilecek. Oyunda ayrıca bir noktayı hedefleyerek hava saldırısı yapmak da mümkün.

Terminator 3: War of the Machines'in Terminator filmleri kadar ilgi çekmesi beklenemez. Ancak; karanlık bir dünyadaki şchır harabeleri arasında hayatta kalma mücadelesi verme fikri bile son derece eğlenceli. Ustelik istersek makinelerin tarafına geçip insanlığın geriye kalan son kırıntılarını da yok etmeye çalışabileceğiz. Kısacası bu kış insanlığın bugüne kadar hiç görmediği bir savaşa Terminator 3: WotM ile birlikte gireceğiz.

## Natural Selection: Combat

Modun modu nasıl olacak hep birlikte göreceğiz

**B**oş duramayan Natural Selection yapımcıları gelecek olan 2.1 versiyonu ile birlikte yeni bir oyun modunun da Natural Selection'a ekleneceğini duyurdu. Natural Selection: Combat; normal oyunda bulunan teknoloji ağacı, kaynak yönetimi gibi kafa karıştırıcı detayları bir kenara bırakıp direkt olarak damardan aksiyona giriyor.

Bu mod, Natural Selection'dan tamamen farklı olarak ne kadar çok adam öldürürsen o kadar çok puan sistemine dayanıyor. Skorumuz arttıkça da Natural Selection'daki teknoloji ağacına paralel olarak yeni silahlar ve ekipmanlar kazanacağız (Tabii Kharas oynuyorsak

skorlar bize evrim olarak geri gelecek: Onos!). Oyun süresi içinde karşı takımı tamamen yok eden taraf oyunu kazanacak. Eğer taraflar birbirlerini yok edemezlerse, oyuncuların toplam seviyeleri kazanan tarafı behrleyecek.

Natural Selection oynarken yaşadığımız en büyük sorun, newbie olarak adlandırdığımız yeni oyuncuların diğer tecrübeli oyuncular tarafından dışlanması oluyordu. NS: Combat sayesinde yeni oyuncular en azından oyunun genel hatlarını öğrenebilecek. Tecrübeli oyuncular da bu mod sayesinde bireysel yeteneklerini geliştirebilecekler.



NS: Combat'ın Natural Selection dünyasında nasıl bir etki yaratacağını görmek için 2.1 versiyonunun çıkmasını bekleyeceğiz. Versiyon 2.1 hakkındaki gelişmeleri takip etmek için [www.natural-selection.org](http://www.natural-selection.org) adresini ziyaret edebilirsiniz.



# World Cyber Games

Turnuva sonrası durumlar ve dedikodular

**B**üyük heyecan yaşanan ve sürpriz sonuçlarıyla herkesi şaşırtan WCG 2003 Türkiye finalleri tüm hızıyla geldi ve geçti. Samsung, Avaturk, Intel, Level, DNA, Armada ve Escort'un destekleriyle Siberlig tarafından düzenlenen turnuvanın sonucunda, 11 kişi Kore'deki büyük finale katılmaya hak kazandı. Kore'ye gidecek oyuncular ve katılacakları oyunlar şöyle:

**Counter Strike:** vnc takımı

**Unreal Tournament:** Serdar Demir (Squee), Emre Birinci (Blazer)

**Warcraft III:** Şafak Sağlam (Gravedigger)

**Starcraft Brood War:** Hazım Yalçın (Piceyyuz)

**Age of Mythology:** Eren Memişoğlu (Oyma)

**Fifa 2003:** Fatih Ensari

Kore finallerinde yarışacak tüm oyuncularımıza şimdiden bol şans diliyoruz. Ancak bu arkadaşların güzelce yarışıp kazanabilmesi için günler öncesinden olay mahallinde çalışmalarına başlayan ve bu günler içinde akıl sağlığını kısmen yitiren bir ekip var. Turnuva boyunca tüm sorunlara göğüs gererek kahramanca görevlerini yapan hakemlerin başına birçok komik (ancak düşündürücü) olay geldi. ProGamer okurları için bu ekibin WCG Türkiye finallerinde ve öncesinde yaşadığı ilginç olaylardan bir derleme yaptık.

- Turnuvanın ilk sabahı tüm network'u

elden geçirirken, server alanının arkasındaki 3895 kablo arasından uplink kablolarını arayan Kaya'nın yanlış kabloyu bulması sonucunda kısa bir süreliğine çarpılması ve bununla birlikte merdivene kafa atması.

- Turnuva sırasında hakemlerden Zenden, sorunlu bir bilgisayar için iki yedek makine istedikten sonra sorunun yalnızca network kablosundan kaynaklandığının fark edilmesi.

- Elektrik problemi çözmeye çalışılırken; IQ sınırlarını zorlayan Yoshi'nin patlayan monitorün dibine gidip "aaa yanıyor bu" şeklinde açıklama yapması.

- Projeksiyon aleti aranırken masaların altından projeksiyon aleti yerine insan çıkması.

- Saadlerce aralıksız çalışan hakemlerin akıl sağlıklarını yitirip, koltuk minder ve mouse pad gibi edevatla fırızlı oynamaları

- Adnan ve Tayhan'ın 5 yıldızlı lüks bir otelin garajında belboy'ların bavul taşımak için kullandıkları tekerlekli bavul arabası ile kayak yapmak suretiyle maksimum gürültü ("Sol yap! Sol yap" nidaları



gurultuya dahil değildir) çıkarmaları

- Kaya'nın Broadcast TV ile haşır neşir olurken yaptığı bir hata sonucu ne kadar hltv varsa hepsini aynı anda goçertmesi.

- Uzun uğraşlara rağmen bir set (10 adet) makinenin ağı görmemesinin nedeninin çıktığı switch'e geri giden bir ağ kablosu olması

- Hakemlerden Hazal'ın bir mouse'u çalıştırmak için 15 dakika boyunca kendini parçalaması, ancak sorunun mouse kablosunun takılı olmamasından kaynaklandığını fark etmesi.

- Grafik problemi yuzenden format atma aşamasına gelinen bir bilgisayarın probleminin aslında fps\_max komutunun 1 olmasından kaynaklandığının fark edilmesi.

## Savage



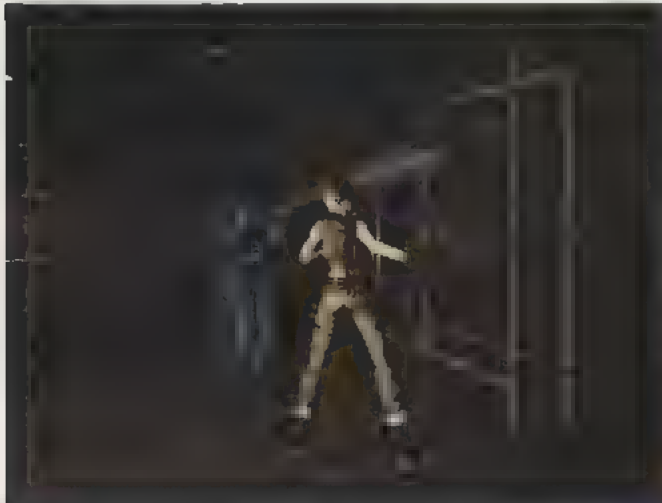


# Tomb Raider: Angel of Darkness

Lara'ya bu macerasında işi bilerek eşlik edin istiyoruz



Boyle zarif bir kadının hayattaki en büyük yardımcının bir levye olması size de garip değil mi?



Bu sahnede pek de şansız var gibi görünmüyoruz. Ama unutmayın, bu bir Lara Croft.

**A**ngel of the Darkness tam çözümüne başlarken oyunun bütün bölümlerini bir haftada toparlayıp bitiririz düşüncesiyle buraya daha farklı bir giriş metni yazmıştık (çok da eğlenceliydi). Ama çözüm iki haftaya sarktı, bunu belirtmek durumunda kaldık biz de.

karşıya zıplayın. İlerleyince bir merdiven göreceksiniz, ona tımandıktan sonra sola doğru balkon boyunca devam edin. Merdivenden yukarıya tırmanın. Buradaki platformdan karşıya zıplamanız gerekli. Zıpladıktan sonra sağa dönün ve pencerelerin önünden geçerek su borusun-

dan yukarıya tırmanın. Burada Lara duvardaki çıkıntıya tutunacak. Gücünüz tükenmeden sağa doğru ilerleyin, burada küçük bir yer var, dinlendikten sonra tekrar sağa doğru çatıya çıkışı görene kadar ilerleyin. Kendinizi yukarıya çekin ve ileri soldaki boşluğa gelin.

Buranın önünde bir varıl var, varılı geriye doğru çekin ve aşağıdaki platforma inerek çilingiri alın. Tekrar çatıya tırmanın. Çatıdaki kapıyı çilingiri ile açtığınızda Lara güçlendiğini söyleyecek. Çilingiri aldığınız yere geri dönün ve duvardaki çıkıntıya tutunarak sola, balkona doğru ilerleyin. Balkona geldiğinizde Lara sessiz olmamızı söyleyecek. Sneak moduna geçerek balkonu takip edin. Burada bir adam bize arkası dönük bir şekilde duruyor. Hemen arkasındaki tahtaların üzerinde anahtar var, onu alın. Geriye dönüp kilitli kapıyı açın ve merdivenden aşağıya inin. Böylece ilk bölümü tamamlayın.

## Derelect Apartments

Polisler kapıyı kırmaya çalışıyorlar, o yüzden solunuzdaki dolabı kapının önüne çekin ve merdivenlerden yukarıya tırmanın. Bu sırada polisler kapıyı kıracaklar ve içeriye gözyaşı bombası atacaklar. Lara'nın nefes barına dikkat edin ve düşmemesini sağlayın. Yukarı çıkarken bir yerde merdivenlerin yıkılmış olduğunu göreceksiniz buradan karşıya zıplayın ve yukarıya çıkmaya devam edin.

Bir sonraki katta merdivenin önünde bir dolap olduğunu göreceksiniz. Onu geriye çekerek tırmanmaya devam edin. Sonraki katta bir kapı göreceksiniz, onu kırın, Lara güçlendiğini söyleyecek. Yukarı çıkmaya devam edin, merdivenlerin yıkılan eşyalar ile kapandığını göreceksiniz. Burada bir kutu var, bunu aşağı inen merdivenlere doğru çekin ve karşıdaki tuvaletlere atlayın. Sağdaki kapıdan içeriye girin. Karşıdaki kapıdan çıkın ve bölümü bitirin.





Lara'nın yeni agresif duruşlarından biri. Böyle pozisyon aldığı zaman onunla aynı talafta olduğunuz halde korkabilirsiniz.

## Industrial Rooftops

Karşıdaki merdivenlerden yukarıya tırmanın. Buradaki ipe tutunarak karşıya geçin. Karşıya geçerken eğilme tuşuna basarsanız Lara daha az yorulacak. Karşıya geçtikten sonra ilerleyin ve soldaki boşluktan aşağıya doğru inin. Bir kapının önüne düşeceksiniz. Buradan içeriye girin ve kordondan ilerleyerek karşınıza gelen kapıdan dışarıya çıkın. Platformda merdivenden aşağıya inin, burada bir kutu var. Bu kutuyu iterek Lara'nın güçlenmesini sağlayın.

Yanan varilin olduğu yerden ilerleyerek sola dönün. Burada bir garaj kapısı göreceksiniz, eğilerek altından geçin. Soldaki su borusundan birinci platforma çıkın, Lara karşıya atlayabileceğini söyleyecek. Karşıya atlayıp duvardaki çıkıntıya tutunun. Sola doğru ilerleyin ve kendinizi yukarı çekin. İlerleyerek küçük boşluğun üzerinden atlayın ve kapıdan geçin. Yolu takip ederek dışarı çıkın. Karşıdaki merdivenlere zıplayın ve yukarıya çıkın. Kapıdan içeri girdiğinizde bir merdiven göreceksiniz, yukarıya çıkın ve bölümü bitirin.

## Mrs. Covier's Apartment

Bölüm başında Covier ile görüşeceksiniz. Bu görüşmeden sonra eğer Covier size not defterini vermeyi kabul ederse, sol taraftaki kapıdan hemen dışarıya çıkın, çünkü polis peşimizde. Eğer not defterini vermeyi kabul etmezse onu sağ taraftaki mutfakta bulabilirsiniz. Mutfağın karşısındaki kapıdan dışarıya çıkarak oyunu bitirin.

## Parisian Ghettos

Lara bir aracın içinde uyanacak. Dışarıya

konuşun. Ona iyi davranın ve yardım edeceğinizi söyleyin. Sızı Serpent Rouge'a gönderecek. Burayı bulabilmek için kafeden çıktığınızda sola doğru ilerleyin, yükleme ekranı belirecek. Sağdaki aradan girin ve ilerleyin. En sonunda bir yükleme ekranı daha geçtikten sonra önünüze tel örgü gelecek, sağda bir kapı var, buradan içeri girin ve Serpent Rouge'a ulaşın.

## The Serpent Rouge

Sağdaki odada bir güvenlik görevlisi var, onu öldürdükten sonra masadaki anahtarları alın. Geri dönerek yukarı çıkan merdivenlere doğru ilerleyin. Yukarıda iki adet nöbetçi var, dikkatli olun. Nöbetçileri öldürdükten sonra soldaki DJ bölümünden plajı alın ve arkanızdaki kolu indirin. Bu müzik ışıkların yanmasına neden olacak ve nöbetçilerin dikkatini çekecek. Dikkatli olun ve hepsini öldürün. Karşıdaki merdivenlerden bir üst platforma çıkın, burada da bir nöbetçi var. Platformun karşı tarafında bir tane hoparlör var, bu hoparlörü çıkıntıya doğru itin ve yukarıdaki platforma tutunarak kendinizi yukarı çekin.

Yukarı çıktığınızda tam karşınızda

çıktığınız zaman evsizlerle konuşun. Daha sonra uyandırdığımız aracın üzerine zıplayın ve buradan yukarıdaki platforma tutunarak kendinizi yukarı çekin. Sol tarafınızda çelik tellerde bir boşluk var, buraya atlayın, sağa doğru ilerleyin ve buradaki adam ile konuşun. Adamın yanındaki kapıdan geçerek burada duran kadın ile konuşun. Kadının sağındaki merdivenlerden yukarıya çıkın, bir yükleme ekranı belirecek. Yolu takip edin ve sola dönün, buradan cadde sonuna kadar ilerleyin.

Kafeyi göreceksiniz, içeri girin ve kafe sahibi ile



Yanaları açmak, borulara tırmanmak, hatta pencere kırmak sevimli haylazlıklardan sayılabilir ama adam öldürmek de nesil?



Memur bey fenarini gözünüze doğrultmadan siz namıyus ocağı burnuna doğrultmalısınız.

tırabzanlarda bir boşluk göreceksiniz. Atlayarak buraya tutunun, gelen nobetçileri öldürdükten sonra, ışıklı ınıp çıkan platformun üzerine atlayın. Karşıdan yukarıya tırmanın hareketli platformun en yukarıya çıkmasını bekleyin ve karşıdaki tırabzanlı balkona atlayın. Hafif meyilli platformun üzerinden karşıdaki platforma atlayın. Karşıda bir platform daha var, zıplayıp buradaki kontrol odasına girin. Burada iki adet kol var. Soldaki ışıkları hareket ettiriyor. Sağdaki ise lambaların dolaba girmesini sağlıyor. Sağdaki kolu bir defa soldaki kolu ise iki defa çekin. Dışarıdaki köprüye tekne atın, Lara güçlendiğini söyleyecek. Köprü aşağıya doğru inecek, karşıya geçin ve Trunket Box'u alın. Bir nöbetçi gelecek, onu öldürdükten sonra kontrol odasına geri

dönün. Buradaki anahtarı alıp aşağıya inin. Burada daha önceden açmadığınız bir kapı var, açın ve dışarı çıkarak bölümü bitirin.

## Parisian Ghetto Revitalized

Dışarı çıktığınızda sola doğru ilerleyin. Janice'in yanına geleceksiniz. Sağdaki merdivenlerden yukarıya

çıkın ve kafeye gidin. Kafe sahibi ile konuşmanızda size apartmanın kapısının şifresini söyleyecek. Kafeden çıkıp sola doğru ilerleyin, kahverengi bir kapı göreceksiniz. Burada size verilen şifreyi girerek kapıyı açın ve içeri girin. İçeride Francine ile konuştuktan sonra balkon kapısından dışarıya çıkın. Karşıdaki balkona zıplayın, tekrar zıpladıktan sonra su borusundan yukarıya tırmanın. Sağa gidin, fakat dikkatli olun, zemin çökebiliyor. Burayı geçtikten sonra bir balkona ineceksiniz, buradan ıp ile karşıya geçin. Mezarlığa ineceksiniz.

## Graveyard

Telle çevrili alanın yanındaki mezar taşına tırmanın. Tel ile çevrili alanın içine girene kadar çatılardan zıplamaya devam edin.

Buradaki mezarın kapısını kırın, Lara güçlendiğini söyleyecek. Böylece kanatlı heykeli itebileceksiniz. Onu ittikten sonra açılan denizden içeriye girin, bölüm bitecek.

## Bouchard's Hideout

Kanalın sonuna doğru ilerleyin, dikkatli olun yer çökebiliyor. Demir bir kapıya ulaşacaksınız, buradaki kayayı çektikten sonra tekme atarak kapıyı açın. Kapıdan geçtiğinizde içinde yaralı bir adam olan bir odaya ulaşacaksınız. Kapıdan çıkın, Bouchard ile karşılaşacaksınız. Renne'in dükkanına girmenizi isteyecek. Odadaki kolu çekin, açılan kapıdan yukarı çıkın. Yukarıda bir kol daha var, onu da çektikten sonra Bouchard'ın yanına geri dönün ve açılan kapıdan dışarı çıkın. Bir kiliseye geleceksiniz. Heykelin yanındaki kutuyu sola doğru itin. Lara güçlenecek. Kapıdan dışarı çıkıp bölümü bitirin.

## Renne's Pawnshop

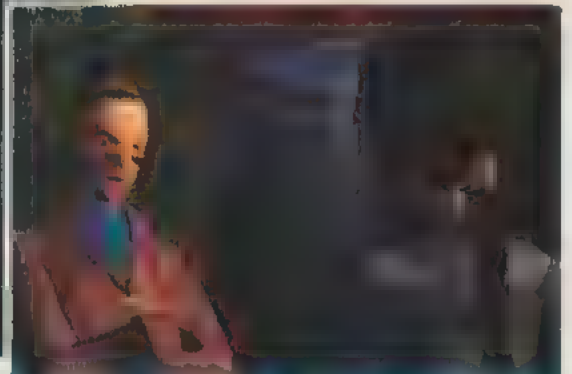
İleriye doğru devam edin. Janice'in yanına varduktan sonra sola döndüğünüzde Renne'in dükkanına geleceksiniz. İçeri girin, arka tarafa gittiğinizde Renne'in öldüğünü göreceksiniz. Cüzdanını alın, içinden bir kod çıkacak. Dolabı bu kodla açtıktan sonra içindeki her şeyi alın, bu sırada bir bombanın patlamak üzere olduğunu göreceksiniz. Duvardaki sarı düğmeye basıp hızlıca dışarı çıkın. Sağ tarafta yerde bulunan kapağı açın. Aşağıya indikten sonra koridor boyunca koşun. Buradan kanalizasyon borularına atlayarak sola ilerleyin ve bölümü bitirin.

## Louvre Storm Drain

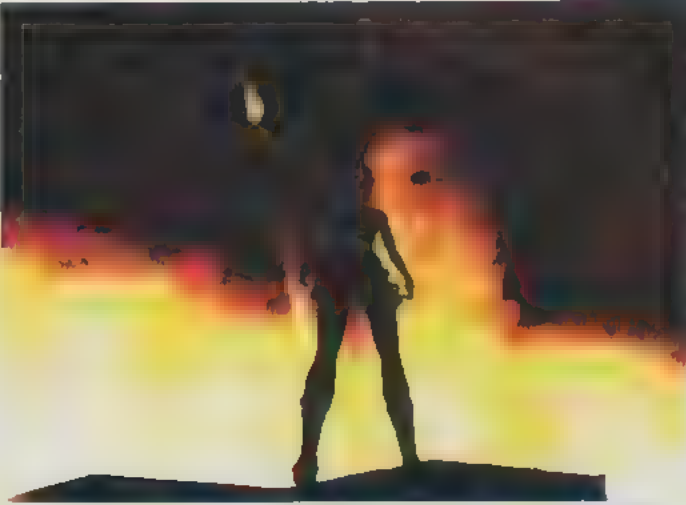
Yol boyunca akan suların olduğu yere doğru ilerleyin, soldaki kapıyı görene dek tünelden ilerleyin. Soldaki borunun üzerine tırmanın ve soldaki platforma geçin. Buradaki şalteri indirdikten sonra, karşıda bulunan vanayı çevirin. Eski yerinize dönün burada sağdaki kanala girin ve sağa dönün. Merdivenlerden



NPC'lerle konuşun, Angel of the Darkness'ta Lara Croft her zamankinden daha sosyal bir insan.







Undead'lerle konuşurken kollarımıza dikkat edin demek isterdik ama karakterde IQ düşüktü... Yukarı çıktığınızda bir pervane göreceksiniz. İki kez çevirin ve eğilerek alından geçin. Buradaki vanayı da indirin. Geldiğiniz yere dönün ve solda bulunan kanala girerek bir diğer vanayı bulun ve onu çevirin. Suyu atlayın, sizi bölümün başına götürecektir.

Buradaki kontrol panelinin olduğu yerde, ortada bir deliğin suyla dolduğunu göreceksiniz. Suyu dalın, açıklığa çıktığınızda yanda bir tel örgü göreceksiniz, buradan yukarıya tırmanın. İlerleyince bir boru göreceksiniz, buna tutunun ve ortaya doğru ilerleyin, kendinizi bıraktığınızda vanayı göreceksiniz. Vanayı çevirdikten sonra tel ile kapatılmış bir yol göreceksiniz. Karşıya geçerek boruya tutunun ve tel örgünün arkasına inin. Tel örgüleri göreceksiniz, yukarıda bir vana bulunuyor. Bu vanayı da çevirin ve kontrol panelinin olduğu odaya geri dönün.

Boru ile yukarıya çıkın, ilk gittiğimiz vananın olduğu platforma çıkın. Sağdaki merdivenlerden çıktıktan sonra, zıplayın ve son vanayı da kapatın. Eskiden su dolu olan kanala gidin, ilerleyin, bir kapı göreceksiniz. Bu kapıdan geçerek havuzların olduğu yere gelin. Aşağıya inip devam edin. Yolun sonundaki duvara bomba yerleştirin ve kaçın. Bomba patladıktan sonra duvar yıkılacak. Ateşin üzerinden atlayın, bir merdiven göreceksiniz. Tırmanın ve geçitten içeri girerek bölümü bitirin.

## Louvre Galleries

Merdivenlerden yukarı çıktıktan sonra geldiğimiz yerdeki

görevlileri öldürün. Yukarıdaki kapıyı geçin, etrafın lazerler ile dolu olduğunu göreceksiniz. Lazerlere değmemeye dikkat edin. Sol taraftaki masaya tırmanın, buradan karşıdaki masaya atlayın. Tekrar onunuzdaki masaya atlayın, bu masanın sol tarafından masa kenarına tutunarak sağa iler-

leyin. Böylece bir masanın üzerine geleceksiniz.

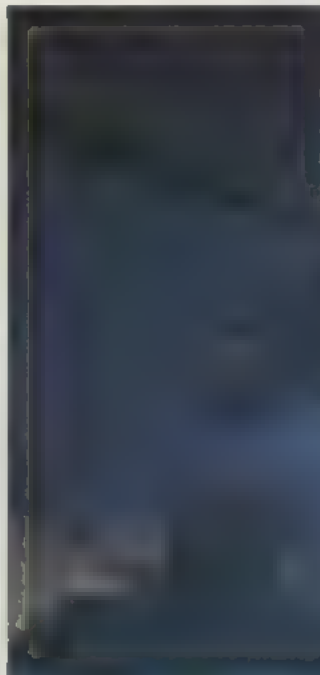
Karşıya atlayın ve kapıdan geçerek diğer lazerli kapıya ulaşın. Lazeri eğilerek geçin, bu sırada görevliler gelecek, onları öldürdükten sonra üzerlerinden çıkan anahtar kartı alın. Sağdaki kapıdan geçtikten sonra bir görevli daha gelecek. Ortada bir dolap var, bunu tabloya doğru itin.

Küçük dolabı da yan tarafa ittikten sonra arkada bir mekanizma göreceksiniz. Şifre kartını buradan geçirin, lazerler kapanacak.

Uzun dolap yardımıyla tablonun üzerinde bulunan boşluğa girin.

İlerlemin, sarı renkli merdivenlerden yukarı çıkın, bu sırada bir adam ızgaralardan dışarı çıkacak. Onu öldürdükten sonra çatıya çıkacaksınız. Sağ tarafta bulunan havalandırmanın vanındaki duvara tırmanın, sağa doğru ilerleyerek merdivenin bulunduğu yere gelin. Burada bir kapı var, buradan geçtikten sonra masanın üzerine çıkın ve geçitten geçerek binanın içine girin. Burada bir nöbetçi göreceksiniz. Onu öldürdükten sonra sağdan ikinci odaya girin. Bu odadaki bilgisayarı kullanarak, şifreyi alın (14529).

Buradan çıkarak koridor sonuna kadar ilerleyin, şifreyi buradaki kapıyı açmak için kullanın. İçerideki masa çekmecesinden güvenlik kartını alın. Kutuphanede birkaç bilgi alabileceğiniz şeyler var, onları okuyun ve dışarı çıkın. Karşıdaki kapıda güvenlik kartını kullanın ve aşağıya inin. Tekrar lazerli odaya geldik. Buradaki kapıda kartı kullanarak, merdivenlerden inin ve bölümü bitirin.



Bu kabloları tutunarak ilerleyebildiğimiz teorik olarak doğru ama oyunda bu noktaya gelmek için kontroller üzerinde epeyce çalışmak gerek.



Geldiğiniz şekilde geri dönün ve aşağıda açılan ızgaradan içeri girin. Devam edin, bir salona çıkacaksınız. Buradan eğilerek geçin, çünkü zehirli oklar var. Karşıdaki kolu indirin ve kazıkların üzerinden karşı kapıya geçin. Bölüm bitecek.

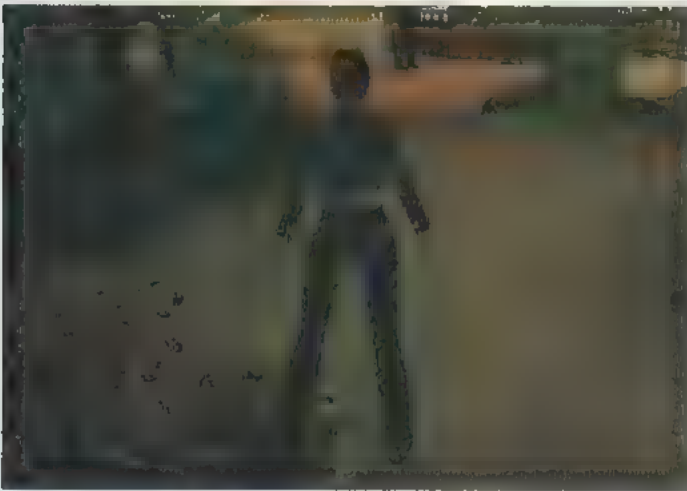
## Hall Of Seasons

Ortada dört adet buton var. Buralardan diğer bölümlere geçilebiliyor. İçeride bir iskelet var. Onu yere düşürdükten sonra, odanın ortasındaki butonlara geleceksiniz. Bunlardan birisine bastığımızda üç tane kapı açılıyor ve bunlardan sadece bir tanesi bizi doğru bölüme, diğerleri ise tuzakların olduğu bölüme getiriyor.

Breath of Hades'e ulaşmak için kıvrımlı olan butona basın ve en sağdaki kapıdan geçin, buradaki kolu çekince bu bölüme başlayacaksınız. Buradan Air Crystal almanız gerekiyor.

Neptune's Hall'a ulaşmak için dalgaya benzeyen sembole basın ve en soldaki kapıdan geçerek kolu çekin. Buradan Water Crystal almanız gerekiyor. The Sanctuary Flame'e ulaşmak için güneş sembolüne basın ve soldaki kapıdan girerek kolu çekin. Buradan Fire Crystal almanız gerekiyor. Wrath of the Beasts'e ulaşmak için balığa benzeyen sembole basın ve ortadaki kapıdan geçerek kolu çekin. Buradan Earth Crystal almanız gerekiyor. Bu bölümlerde dört adet kristal bulacaksınız. Bu kristalleri aldıktan sonra her birini ortadaki sembollere yerleştirin. Böylece oyuna devam edebileceksiniz.

M. Iberia Aydın



## Tomb Of The Ancients

Uçurumun dibine gelin ve aşağıdaki platformun üzerine binin. Sağdaki tahtanın üzerine zıplayın. Tüneli girin ve karşıdaki platforma atlayın. Aşağıya inin ve önünüze çıkan duvarın üzerine tırmanın ve aşağı atlayın. Buradaki kolu indirin ve

aşağıya doğru ilerleyin. Karşıdaki duvarın altındaki odaya girerek kolu indirin. Buradan çıkın ve platformların üzerine tırmanın. Küçük odadaki kolu çekin.

## The Archeological Dig Site

Sağa ilerleyin, kulübe içinde bir görevli var. Onu öldürdükten sonra içerde bulunan kolu indirin. Dışarıda diğer kulübede de bir görevli bulunuyor. İçerde Second Ancient sembolünü alıp dışarıdaki metal kapıdan geçin. Burada masanın üzerindeki ekrana bakın, bir diğer sembolü de tespit edin ve ekranın altı tarafından onu alın.

Büyük kapıdan çıkıp tel örgünün açık olduğu yerden geçin. İskeleden aşağıya doğru inip görevliyi öldürün. Karşıda bir iş makinesi göreceksiniz. Yanındaki çıkıntıya atlayın ve duvara tırmanın. Yukarıda, yatay bir sütun göreceksiniz, buna tutunun ve karşı tarafa geçin. Yukarıdaki platforma tırmanıp solda bulunan şalteri indirin. Böylece asansör yukarıya çıkar. Aşağıya inerek karşıya atlayın. Bir bulmece ile karşı karşıya kalacaksınız.

Tepenin arkasında bulunan kolları sırayla yarım ay şekli, yuvarlak boynuzlu şekil, yuvarlak şekil, akrep şekli haline getirin. Şalteri indirin, bir kapı açılacak. Buradan geçerek bölümü bitirin.



Kol kaslarınızı çalıştırdıkça güçleniyorsunuz, o yüzden fırsat buldukça böyle antrenmanlar yapmanızı öneriyoruz.



## Hile Kodları

Oyundaki her bir bölümün en güzel tarafı bir sonraki bölüme geçme ihtimalidir. Ah bir de o bölüm sonu canavarları olmasa...



## Command & Conquer: Red Alert 2

Önceki hafta aslında Red Alert hilelerini vermiştik ama yanlışlıkla Red Alert 2 yazmışız. Bu ölümcül hata için özür diler, başlığı görüp de heveslenen okurlarımız için gecikmeli de olsa Red Alert 2 hilelerini sunarız.

### Yenilmez tahrip kamyonları

Beş ya da altı tahrip kamyonu kurun ve tam teşekküllü bir demir perde hazırlayın. Tahrip kamyonlarını bir düşman üssüne sürmeye başlayın ve düşman silahları onları vurmadan önce üzerlerinde demir perdeyi kullanın. Tahrip kamyonları hedefi bulana kadar infilak etmeyecektir.

### Truva otobüsü

Sovyetler olarak oynarken, bir okul otobüsünün kontrolü için bir Yuri kullanın. Otobüse beş piyade birliği yerleştirin ve bir düşman üssüne sürün. Müttefikler otobüse ateş açmayacaktır.

### Denizaltı bulma

Suyun altındaki denizaltıları bir deniz tersanesi ya da bir denizaltı bannağı inşa ederek ve bunları suyun üzerinde hareket ettirerek bulabilirsiniz.

### Araçları satma

Araçlarınızı satmak için bir servis deposu inşa edin ve aracı üzerine ine yerleştirin. Sonra üzerine SELL cursor'unu getirin ve yeşile döndüğünde mouse'u sol tıklayın. Bu sadece V2 roketatarlarda işe yaramaz.

## Lionheart: Legacy of the Crusader

### Hazineyi değiştirme

Bir sandık bulduğunuzda oyunu hızlı kaydetmek için [F9]a basın. Sandığı açın. Eğer sandıktan istediğiniz şey çıkmazsa oyunu yeniden başlatın. Sandığı yine açın, bu sefer başka bir şey çıkacaktır. İstediginizi bulana kadar bunu tekrarlayın.

## Delta Force: Black Hawk Down

Level yüklendikten sonra konsolu açmak için [e]ye basın ve ilgili kodu girin.

3cfe170c

sınırsız cephane

91d428aa

can alma

Fellef2ed

cephaneyi yeniden doldurma

43b24753

hedeften çıkma modu

## Tony Hawk's Pro Skater 4

Önce Options, sonra Cheats'i seçin. İlgili hileyi devreye sokmak için aşağıdaki kodlardan birini girin.

Watch\_Me\_Xplode

level seçme

IMYELLOW

özel hareket yapma

BELIKEERIC

trabzanda kusursuz kayma

FREEWHEELIE

kusursuz control

FBIAGENT

Matrix modu

Ayrıca birtakım ipuçları da şöyle:

Daisy, Eddie ya da Jango Fett olarak oynamak için dükkanda 9000 dolar harcayın.

Mike Vallely olarak oynamak için dükkanda 15.000 dolar harcayın.

Carnival ve Chicago level'ı için dükkanda 15.000 dolar harcayın.

Big Head, Cool Specials, Disco, Flame, Gorilla, Hoverboard, Invisible, Kid, Sim, Slow Motion ve Super Blood modları için dükkanda 1000 dolar harcayın.

Dükkanda Clown'un saçı için 250 dolar, başı için 300 dolar, pantolonu için 250 dolar, ayakkabıları için 150 dolar harcayın.





# Bak postacı geliyor, selam veriyor...

Bu hafta mektup köşemizde zahmet edip bize elektronik olarak değil posta yoluyla ulaşan arkadaşlara yer ayırmaya karar verdik. Hepsine yetecek kadar yerimiz olmadığı için özür dileriz.

Sevgili ProGamer yapımcıları,  
Öncelikle ProGamer dergisinin başarılı olduğunu belirterek sizi kutlarım. Bu dergi biz oyun kurtlarına çok yararlı oldu. Sizin sayenizde Half Life 2'yi, Midnight Club 2'yi ve Colin McRae Rally 3'ü almaya karar verdim. Benim bilgisayarım PIII, 128 MB RAM ve 32 MB ekran kartına sahip. Acaba bu oyunları rahatlıkla oynayabilir miyim?

Melih Özdemir/Artvin

Çok teşekkürler Melih. Size yardımcı olabildiysek ne mutlu bize. Bu saydığınız oyunları elindeki sistemle oynaman mümkün olacaktır. Oyunları tam performans ile oynayamazsın belki ama eğlenecek kadar görüntüye sahip olacağını garanti ediyorum. Ayrıca o güzel zarfın ve kağıdın için de tekrar teşekkürler. Artvin'e selamlar.

Sevgili ProGamer çalışanları,  
Derginizi ilk sayısından beri büyük bir ilgiyle takip ediyorum. Size birkaç sorum olacak.  
CM4 oyununu bilgisayarım çok ağır bir biçimde çalıştırıyor. Ne yapabilirim?  
Derginizin dördüncü sayısındaki CD'den yüklediğim NFL 2004'ü bulamıyorum. Çözüm yazar mısınız?  
Son olarak sevgili çalışanlar, bol 32 sayfalı dergiler. Başarılarımızın devamını dilerim.

Yusuf Zeren/Ankara

Dileklerin için teşekkürler Yusuf. CM4 oyunu ne yazık ki bilgisayarlarda ağır çalışan, son derece yüklü bir oyun. Her

çıkan yamada oyunun biraz daha hızlandığını söylüyorlar ama ben şimdilik herhangi bir hız artışı görmedim. NFL 2004 de Program Files'ın altında EA GAMES isimli bir klasörün içinde olmalı.

Sevgili ProGamer,  
Benim adım Alp. Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum. Gerçekten çok güzel bir dergi. Oyunları anlatırken kullandığınız dil çok güzel. Ancak sayfa sayısı biraz az. Benim sise soracağım birkaç tane soru var:

1. Everquest sadece online bir oyun mu, yoksa CD'si de var mı?
2. Bana dört tane oyun önerebilir misiniz? (Bulursam alacağım.)

Alp Sırkıntı/Gebze-Kocaeli

Yazdığın mektup için teşekkürler Alp. Söylediğin güzel sözler için teşekkür ediyoruz. Ancak eğer dergiyi bir sayfa daha kalın yaparsak sağlığımız bozulacaktır ki herhalde bunu siz de istemezsiniz. Sonuçta haftalık bir dergiyiz. Bize de acıyın.

Sorularına gelince. Everquest sadece online oynanabilen bir oyun, evet. Gelecek günlerde tek kişilik bir versiyonu da piyasaya çıkacak. Ve sana dört tane oyun öneriyorum. Eğer bulursan alırsın: Chrome, Warcraft III, Grand Theft Auto: Vice City ve son olarak Neverwinter Nights.

Archangel uRiel

mektup@progamer.com

**pro**  
**gamer**  
Kültürel Oyun Kültürü Dergisi

25 Eylül 2003 / Sayı: 8

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazılımları Müdürü

C. Serpil Ulutürk

serpil@progamer.com

Editor

Esra Akın

esra@progamer.com

Serkan Ayan

serkan@progamer.com

Yazı İşleri

Volkan Alkan

volkan@progamer.com

M. Iberia Aydın

iberia@progamer.com

Tayhan Memir

tayhan@progamer.com

Özberk Ölçer

ozberk@progamer.com

Görsel Yönetmen

Gökhan Tüzüngüç

gokhan@progamer.com

Grafik Tasarım

Maynans Reklam Tanıtım Hizmetleri

Tel.: (0212) 528 80 55

İdare Merkezi

Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han

No:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL

Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer

Print City Tesisleri

Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi

Somandıra/İSTANBUL

İletişim

progamer@progamer.com

ISSN 1304-3811

**MERKEZ REKLAM** - İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür

Can Çağdaş

Reklam Grup Koordinatörü

Emre Cem

Genel Müdür Yardımcısı

Meltem İnanç (Satış)

Hakan Acar (Pazarlama)

Erhan Özdemir (Finans)

Reklam Grup Müdürü

İsmail Arıcı

Reklamasyon ve

Teknik Hizmetler Direktörü

Melek Barutçugil

Pazarlama Direktörü

Tülay Tosun

Rezervasyon

Tel.: (0212) 354 33 98

Faks: (0212) 354 33 77

Fiyatı: 1.500.000 TL.  
Hediyesi Sabah Gazetesi

Alex - 6

Necro, tabutun kapağını araladı. Hırpalanmış görünen Noah'ı kaldırıp kendi yatağına yatırdı. Noah kendine geldiğinde Necro'yla karşılaştı. Necro: "Merhaba Noah. Nualhus'a indir. Şimdi Laman Tapınağı'ndasın. Muhafızlardan kaçabildik. Endişelenme, burada olduğunu kimse bilmiyor ve kimse seni bulamayacak!" dedi. Noah'ın yorgunluğuyla kurabildiği tek cümle, "Beni akademiye götürmelisin"di.




her zaman okunacak, her zaman saklanacak dergi



BÜTÜN OKURLARA  
**HEDİYE!**  
BÜYÜK BOY  
FİLM AFİŞİ

Eylül sayısı bayilerde

1 NUMARA  HEARST



SAMSUNG

DigitAll *keyif*

3  
yıl  
garanti

NoiseGuard™ →



← SilentSeek™

SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknoloji ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.

**SAMSUNG DIGITall**  
everyone's invited™  
www.samsung.com